

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Odjel za obrazovanje učitelja i odgojitelja

VLATKA JOŠČIĆ

**LUTKARSKI IGROKAZI ZA DJECU PREDŠKOLSKE
DOBI**

Završni rad

Pula, 2017

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Odjel za obrazovanje učitelja i odgojitelja

VLATKA JOŠČIĆ

**LUTKARSKI IGROKAZI ZA DJECU PREDŠKOLSKE
DOBI**

Završni rad

JMBAG: 0303027854, redoviti student

Studijski smjer: Predškolski odgoj

Predmet: Medijska kultura

Znanstveno područje: Humanističke znanosti

Znanstveno polje: Filologija

Znanstvena grana: Teorija i povijest književnosti

Mentor: doc. dr. sc. Kristina Riman

Pula, 2017

IZJAVA
o korištenju autorskog djela

Ja, VLATKA JOŠČIĆ dajem odobrenje Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli, kao nositelju prava iskorištavanja, da moj završni rad pod nazivom LUTKARSKI IGROKAZI ZA DJECU PREDŠKOLSKE DOBI koristi na način da gore navedeno autorsko djelo, kao cjeloviti tekst trajno objavi u javnoj internetskoj bazi Sveučilišne knjižnice Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli te kopira u javnu internetsku bazu završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice (stavljanje na raspolaganje javnosti), sve u skladu s Zakonom o autorskom pravu i drugim srodnim pravima i dobrom akademskom praksom, a radi promicanja otvorenoga, slobodnoga pristupa znanstvenim informacijama.

Za korištenje autorskog djela na gore navedeni način ne potražujem naknadu.

U Puli, _____ (datum)

Potpis

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, dolje potpisana VLATKA JOŠČIĆ, kandidatkinja za prvostupnicu PREDŠKOLSKOG ODGOJA ovime izjavljujem da je ovaj Završni rad rezultat isključivo mogega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio Završnog rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz kojega necitiranog rada, te da ikoji dio rada krši bilo čija autorska prava. Izjavljujem, također, da nijedan dio rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Student

U Puli, _____, _____ godine

SADRŽAJ

1. UVOD	7
2. SCENSKI ODGOJ	8
2.1. Lutkarstvo kao scenska umjetnost	8
2.1.1. Lutka na pozornici.....	9
2.2. Povijest tradicionalnog lutkarstva	10
2.2.1. Lutkarstvo u Hrvatskoj	11
3. VRSTE SCENSKIH LUTAKA.....	13
3.1. Animacija lutke i uloga animatora-lutkara	16
3.2. Zadaci redatelja.....	18
3.3. Prostor, mizascena, kompozicija.....	19
3.4. Elementi igrokaza.....	21
4. DIJETE I LUTKA.....	24
4.1. Važnost igre s lutkom.....	25
4.2. Scenska lutka.	26
4.2.1. Kreativnost.....	28
4.2.2. Lutkarska improvizacija i dramatizacija	29
4.2.3. Monolog i dijalog.....	30
4.2.4. Scenski govor lutke	31
4.3. Simbolička igra s lutkom.....	32
5. LUTKA U DJEČJEM VRTIĆU	34
5.1. Načini uporabe lutke u dječjem vrtiću.....	35
5.2. Uloge odgojitelja u igri sa lutkom u dječjem vrtiću.....	37
6. LUTKARSKI IGROKAZI ZA DJECU PREDŠKOLSKE DOBI.....	39
6.1. Dramski odgoj.....	40
6.1.1. Dramske igre.....	41
6.2. Utjecaj kazališnih predstava na predškolsku djecu.....	43
6.2.1. Priprema odgojitelja i djece za dolazak lutkarskog kazališta	44
7. STVARANJE LUTKARSKOG IGROKAZA U PREDŠKOLSKOJ USTANOVI..	45
7.1. Odabir teksta za predstavu.....	47
7.1.1. Stvaranje teksta kao predložka za lutkarsku predstavu	48
7.2. Primjeri izrade lutaka za lutkarsku predstavu.....	49
7.3. Otočke legende kao predložak za lutkarske igrokaze	50

7.3.1.	Legende	51
7.3.2.	Legenda o nastanku Malog Lošinja	52
7.3.3.	Prvi igrokaz (Lošinjska legenda)	53
7.3.4.	Legenda kako je Lošinj dobio ime?	54
7.3.5.	Drugi igrokaz (Kako je Lošinj dobio ime)	55
7.3.6.	Legenda o svetom Gaudenciju.....	56
7.3.7.	Treći igrokaz (Legenda o svetom Gaudenciju).....	56
8.	ZAKLJUČAK.....	58
	LITERATURA	59
	SAŽETAK	61

1. UVOD

Lutkarstvo je scenska umjetnost slična glumačkom kazalištu. Razlika između lutkarstva i glumačkog kazališta je u prisustvu lutke kao posrednika između glumca i publike. Kazalište lutaka je spoj književne, lutkarske i režijske, likovne i glazbene umjetnosti. Posebnost lutkarstva nije samo ta što ono nudi djeci brojne mogućnosti za kreativno izražavanje, već to omogućuje i odraslima. Kazalište lutaka ima za cilj pobuditi kod gledatelja maštu i imaginaciju. Također ga uči moralu, izaziva potrebu za umjetnošću, produbljuje njegovo znanje i obogaćuje estetske doživljaje (Glibo 2000).

Glavna tema ovoga rada su lutkarski igrokazi za djecu predškolske dobi i legende kao predložak za stvaranje igrokaza u dječjem vrtiću. Odabrala sam ovu temu zato što se osobno želim više educirati za stvaranje lutkarskog igrokaza u predškolskom odgoju. Cilj ovog rada je ukazati na važnost lutkarskih igrokaza na djecu predškolske dobi, ali i rane dobi. Rad se sastoji od dva djela. U prvom teorijskom djelu navedeni su sadržaji o scenskom odgoju, lutkama na pozornici i lutkarstvu kao scenskoj umjetnosti, nakon čega slijedi prikaz povijesti lutkarstva u svijetu i Hrvatskoj. Kroz rad će se čitatelj upoznati s vrstama scenskih lutaka te njihovom animacijom. Rad će prikazati važnost animatora-lutkara i redatelja te njihove uloge u animaciji i stvaranju lutkarskog igrokaza. U radu se prikazuju elementi igrokaza i objašnjava se utjecaj scenske lutke na dijete. Ukazuje se na važnost lutkarskih igrokaza za djecu i na koji način i koliko snažno utječu na njih. Također, odgovara na pitanje utjecaja kazališta na djecu i kako se odgojitelj priprema za dolazak kazališta u dječji vrtić ili skupinu tj. kako treba djecu pripremiti. Pri kraju rada bit će riječi o stvaranju lutkarskog igrokaza za djecu predškolske dobi i to na koje načine zajedno s djecom stvoriti igrokaz. Kako odabrati tekst, ili napisati i prilagoditi tekst, koju vrstu lutke odabrati i kako izraditi lutku, te napraviti scenu? U drugom, praktičnom djelu rada izabrala sam za predložak igrokaza legendu, točnije tri legende koje su bile poticaj za tri igrokaza koja sam prilagodila djeci predškolske dobi. Prilikom izbora legendi koristila sam legende iz mog kraja u kojem živim, Malog Lošinja i njegovog arhipelaga.

2. SCENSKI ODGOJ

Estetski odgoj i obrazovanje je dugotrajan životni proces te potreba koja se javlja od najranije dječje dobi. Estetski odgoj i obrazovanje trebaju u školama i vrtićima imati važnu ulogu jer ono omogućuje djeci da se slobodno izražavaju i stvaraju. Već u predškolskoj dobi dijete se kroz igru pretvara i transformira svijet oko sebe te na taj način izražava svoj odnos prema svijetu. Do sredine 20. stoljeća, odgoj i obrazovanje su imali kulturnu tradiciju dok se od tada do danas, djecu odvlači od kulturne tradicije zbog tehnologije koja sve više napreduje i ima veći utjecaj na odgoj i obrazovanje. Osim škola i vrtića, kazališta, igraonice i knjižnice, trebali bi omogućiti uvjete za dječje stvaralaštvo. Stoga je kulturno okruženje važno stvaralaštvo za djecu jer ono potiče maštovitost i izvor je asocijacija. Dijete će na doživljeno i viđeno u novim situacijama reagirati u skladu sa svojim mogućnostima izražavanja i stvaranja. To znači da se neće voditi imitacijama i oponašanju svega što vide i dožive (Kermek-Sredanović 1991).

2.1. Lutkarstvo kao scenska umjetnost

Pristup koncepciji kazališta za djecu zasnovan je na dva stava. Prvi se temelji na odgojnoj funkciji kao primarnoj kojoj su podređeni estetski, spoznajni i ostali ciljevi i zadaci te se odgojni zadaci poučavaju, dociraju i moraliziraju. Drugim se stavom naglašava emocionalna snaga kazališnog čina koja prelazi u racionalnu snagu. To znači da scenska umjetnost vodi djecu ka spoznaji životne ljepote (Kermek-Sredanović 1991).

„Bit je lutkarstva, kao rane scenske umjetnosti, u neobično lijepom, poetskom činu oživljavanja nežive materije preko glumca lutkara. Kazalište lutaka ima mnogo zajedničkog s kazalištem živog glumca” (Pokrivka, 1978: 8). Lutkarstvo je grana scenske umjetnosti kojom se najbolje prikazuju bajke, basne, legende, pripovijetke, fantastike i neobične djeci bliske radnje. Kazalište lutaka dijeli sa živom scenom dramsko djelo, izvođače i publiku, a lutka i živi glumac razlikuju se po pokretima, izrazu lica i izgledu. Kod lutke je izraz lica uvijek isti te se služi pokretima koji joj daju veću pokretljivost i slobodu nego što to čini živi glumac. One nemaju mogućnost da izraze emocije mimikom. Lutke krase jednostavnost i poetičnost (Pokrivka 1978).

2.1.1. lutka na pozornici

Razni materijali poput papira, kartona, drva, plastike, slame, platna, spužve, i ostalog, mogu „oživjeti“ animacijom i postati lutkom na pozornici. Lutku krase jedinstven jezik, a lutkarov je zadatak da taj jezik iskoristi za predstavu. Može se reći da je lutka u isto vrijeme živa i neživa jer povezuje živo i neživo unoseći teatralnost. Teatar joj dopušta da se ostvari na sceni i da oživi. lutka se uvijek bavi međuljudskim odnosima, bilo da predstavlja ljudski lik ili ne. Svojom pojavom ona ima potrebu biti živa i govoriti gledateljima na pozornici. lutka se „voli“ pokazivati i dokazivati drugima svoje postojanje. Scenska lutka predstavlja samu sebe na pozornici, dok lutkar postaje na pozornici lutkom poistovjećujući se s njom. U trenutku lutkinog pojavljivanja na pozornici ona „ne shvaća“ da je netko gleda. Za razliku od nje, animator glumac je toga svjestan. Gledaoci pripadaju lutkarskim predstavama kao dio lutke. lutka nije isključivo instrument za izvođenje igre, već je ona umjetnički proizvod. Iz toga proizlazi činjenica da, iako je animator taj koji udahnuje lutki život, bit animacije nije samo oživjeti neživo, dati mu život, glas i dušu. Bit je da se daje duhovnost umjetničkom proizvodu te lutka kao takva postaje scensko biće koje obuhvaća animatora i cijelu scenu, scenografiju, glazbu, rekvizite, osvjetljenja i sve što lutki pomaže da se ostvari (Paljetak 2007). Scenska lutka ima i likovnu komponentu koja joj daje estetsku vrijednost te o njoj ovisi funkcionalnost poruke lutkarske igre. Lutkarska funkcionalnost omogućuje lutki da obavlja radnje koje su u opisu njezinog karaktera. Likovnim izrazom lutka pokazuje sebe, svoje želje i karakteristike. Likovni izraz je jednostavan, kratak i stiliziran te lutka svojom ograničenom pokretljivošću mora biti jasna i imati scensku izražajnost koja dolazi do izražaja kad je lutka na sceni. Kod lutke se ne smije karikirati, deformirati lik i pretjerivati u ekspresiji jer se tada lik neće prepoznati. Stilizacija lika treba biti jednostavna i oplemenjena kako bi se dijete moglo identificirati s lutkom. Ukoliko se dijete ne identificira s lutkom, onemogućit će se maštanje i neće se moći uspostaviti emotivni kontakti (Pokrivka 1991). Vrste lutaka koje se koriste za scenu su ginjol, lutka na štapu, marioneta i kazalište sjena. Ginjol se koristi najviše kod predstavljanja lirske igre i svojim grotesknim izgledom izaziva smijeh. lutka na štapu prikazuje malo psiholoških procesa, a marionete su dobre za statične predstave jer imaju posebne stilizirane pokrete (Vigato 2011: 32, prema Kolar 1992: 39). O ovim i ostalim vrstama lutaka, bit će riječi u kasnijem djelu rada.

2.2. Povijest tradicionalnog lutkarstva

Prvi oblici lutkarstva se javljaju na Dalekom istoku, točnije u Indiji iz koje se šire na Kinu, Japan i Javu, a potom iz Egipta preko Grčke. Iz stare Grčke, lutkarstvo se proširilo u Rim iz kojeg se raširilo po cijeloj Europi. Iako danas postoje bitne razlike u uporabi lutke u odnosu na to doba, trebalo bi napomenuti da je ono zadržalo svoj značaj. Naime, kako i u povijesti, tako i danas, lutka ima prijenosnu ulogu na dijete. Ona dopire do djeteta i pruža mu osjećaj sigurnosti i slobode izražavanja emocija. Lutke su u antici bile u hramovima, u srednjem vijeku u crkvama, te su s vremenom prestale imati vjerski značaj, a dobile ulogu narodnih junaka kojima su se lutkari koristili kako bi podučavali narod o odgoju te su ih i kulturno povezivali. Ovaj su običaj najviše koristili u Indiji. Lutke su u Europu došle gotovo kao završen proizvod istočne kulture te su prihvaćene kao zanimljiva egzotična novost. Sve se zemlje mogu pohvaliti činjenicom da su lutke kao narodni junaci imale veliku ulogu, u očuvanju jezika, pojedinog naroda i širenju kulture. U Indiji u 1. stoljeću prije nove ere nastalo je narodno kazalište lutaka na čelu s glavnim junakom zvanim Vidušaka. Kasnije, u europskim zemljama ovaj junak je postao uzor mnogim zemljama koje su svoje junake nazvali imenima prilagođenim prema državi iz koje dolaze. Tako je u Rusiji nastao Petruška, u Mađarskoj Paprica Jansci, u tadašnjoj Čehoslovačkoj Kašparek, u Bugarskoj Pančo, u Rumunjskoj Nacilache, u Turskoj Karagoz, u Francuskoj Polichinelle, u Italiji Pulcinella, u Engleskoj Punch i Judy, u Švicarskoj Hans Joggeli, a kod nas u Hrvatskoj Petrica Kerempuh (Pokrivka 1991).

U 16. i 17. stoljeću, lutkarstvo se jače razvija u Europi. Oba su stoljeća bila obilježena putujućim lutkarima zahvaljujući kojima je lutkarstvo postalo obiteljsko zanimanje te se prenosilo s koljena na koljeno. Europsko se lutkarstvo služilo marionetama. "Bitnu ulogu u preporodu europskog lutkarstva ipak je odigrala djelatnost zanesenjaka, talentiranih pojedinaca i grupa. Kao i kod mnogih drugih umjetničkih kategorija, u početku su nastupali amateri dok je profesionalizacija pojedinaca bila tek razvojna nadogradnja" (Pokrivka 1991: 6). Predstave su se odvijale na trgovima i sajmovima te su se s vremenom počele izvoditi u palačama kneževa. U 18. stoljeću, jačanjem građanskog staleža, promijenio se izgled lutke. Lutkarstvo se fokusiralo na ručne luke, a posebice ginjol. Počela se sve više obraćati pažnja na scenski govor, a manje na teme povezane s narodom i njihovim junacima, te se počela sve više pridavati važnost djeci koju se do tada odvajalo od „svijeta lutkarstva“. Do kraja 18. stoljeća, sve su palače imale svoja kazališta lutaka, no lutkarsko je kazalište i dalje zaostajalo za kazalištem živih glumaca. Razlog je taj što se smatralo da ono mora biti kopija živog teatra

(Pokrivka 1991). Do kraja 19. stoljeća, repertoar se tematski i žanrovski proširio, što je za lutkarstvo značilo prvi preporod. No, iako su grublji dijelovi izbačeni iz predstava radi dječje publike, i dalje je realnost imala važnu ulogu pa se gledalo na to da kazalište lutaka bude slično živoj sceni. Tako su lutke imale pokretnu bradu, oči i vlasulju od prave kose. Početkom 20. stoljeća došlo je novog preporoda u kojem se lutkarski repertoar tematski i žanrovski još više proširuje, a dramaturgija lutkarskog kazališta se počinje razlikovati od žive scene. lutka prestaje biti ista kao čovjek, dobiva svoju lutkovnost i postaje simbol. Započinje sustavno obrazovanje lutkara, izdaju se časopisi, osniva se veliki broj kazališnih skupina koje uvode novi stil izvođenja igrokaza služeći se metaforama i simbolima kao bitne osobine lutaka. Kod igre s lutkom traži se specifičan način u pokretu i govoru. Također se stvara i prepoznatljiv glazbeni stil, što do tada nije bio slučaj te se prvi put pojavljuje kombinacija lutke i živog glumca (Ladika 1970).

2.2.1. Lutkarstvo u Hrvatskoj

U Hrvatskoj se lutkarstvo intenzivnije razvija nakon Drugog svjetskog rata, kada su i nastala prva kazališta lutaka koja su se vodila prema hrvatskim tradicijama. Tako su se kroz igrokaze prikazivale narodne priče, dramatizirale su se poznate pripovijetke i bajke te se posvećivala pozornost dječjoj književnosti. Veliki utjecaj imalo je sovjetsko lutkarstvo jer je kazalište lutaka u svim socijalističkim zemljama imalo dobre ekonomske uvjete. Lutkarstvo se najjače razvilo u bivšoj Čehoslovačkoj i Poljskoj.

Razvoj lutkarstva u Hrvatskoj nakon Drugog svjetskog rata dijeli se u četiri razdoblja. Prvo razdoblje lutkarstva započinje od Drugog svjetskog rata do 50-ih godina. To je bilo razdoblje tradicije, a za predstave su se najviše upotrebljavale marionete i ginjol lutke. Od 50-ih do 1969. je drugo razdoblje na koje su imali važan utjecaj Rusi, Česi, Slovaci, Poljaci, Bugari i Mađari, jer su se prema ovim narodima radile lutkarske predstave s tradicionalnim tekstovima. U trećem razdoblju, od 1969. do 1979., nastaju noviji moderniji lutkarski tekstovi i njihovi pisci te novi redatelji i scenografi koji se odvajaju od tradicije prethodno navedenih naroda i novim idejama doprinose razvoju lutkarstva. Posljednje razdoblje od 1979. pa sve do danas obilježilo je redateljsko-scenografsko lutkarsko kazalište u kojem je glumac kao lutkar sa svojom kreativnošću postao dio lutke. Razvoju lutkarstva u Hrvatskoj doprinijelo je osnivanje Gradskog kazališta lutaka u Splitu 1945. godine, pod nazivom "*Pionir*". To je i najstarije profesionalno kazalište koje djeluje u Hrvatskoj i danas te se zove „*Gradsko*

kazalište lutaka Split“. Njegova prva lutkarska predstava zvala se „*Hrabri Kraljević*“. Zahvaljujući njoj, u Hrvatskoj su potaknuta profesionalna izvođenja lutkarskih igrokaza. Iako je 1945. godina zabilježena kao glavni pokretač razvoja lutkarstva u Hrvatskoj, postoje i raniji zapisi prema kojima je lutkarstvo imalo značajnu ulogu. U Zagrebu se 1920. godine osniva prvo marionetsko kazalište pod vodstvom *Velimira Deželića, Božidara Širole, Ljube Babića i Dragutina Domjanića*, te se režira autentični lutkarski igrokaz „*Petrica Kerempuh i spametni osel*“. Utjecaj na razvoj lutkarstva u Hrvatskoj izvršili su europski lutkari koji su dolazili kako bi izvodili svoje lutkarske igrokaze prema svojoj lutkarskoj tradiciji. Iz Italije su lutkari dolazili u Dalmaciju i Istru, a u kontinentalna područja iz Češke i Austrije. U Osijeku je 1950. godine osnovano „*Dječje kazalište Ognjen Prica*“. To je bilo profesionalno, javno kazalište za djecu u kojem su predstave izvodili odrasli glumci te djeca do četrnaest godina. Utemeljitelj je bio književnik *Ivan Balog* s igrokazom „*Zeko, Zriko i janje*“. U Osječkom kazalištu lutke su imale interakciju sa živim glumcima jer je samo kazalište bilo i dječje i lutkarsko. U Zadru je 1951. godine osnovano kazalište lutaka, koje je svoje profesionalno djelovanje započelo godinu dana poslije. Najnagrađivanija predstava im je bila „*Postojani kositrejni vojnici*“ koja je bila jedna od važnijih predstava u povijesti hrvatskog lutkarstva. Posebnost tog igrokaza je bila u tome što se veća važnost pridavala vizualnosti i glazbi, a manje tekstu (Glibo 2000). U Rijeci su tridesetih godina prošloga stoljeća djelovala dva kazališta jer je Rijeka u to doba bila podijeljena na dva dijela, hrvatski i talijanski dio. Na talijanskoj strani je djelovalo talijansko kazalište pod imenom „*Teatro Verdi*“. To je bilo marionetsko kazalište, a predstave su se izvodile na talijanskom jeziku. Na hrvatskom djelu, točnije Sušaku, 1993. godine je osnovano lutkarsko kazalište kojem je cilj bio da u stanovnicima Sušaka probudi nacionalnu svijest. Godine 1960. ovo je kazalište postalo profesionalno te je preimenovano u „*Gradsko kazalište lutaka*“. Važniju ulogu u lutkarskom igrokazu imao je tekst, a manje je bilo svijesti o vizualnom i glazbenom izrazu. No, s vremenom su i vizualnost i glazba dobili značajniju ulogu u igrokazu. Lutkarske tehnike su na početku bile svedene isključivo na marionete pa je i taj naziv označavao lutku. Kasnije su se pojavile ručna lutka i lutka na štapu (Pokrivka 1991).

3. VRSTE SCENSKIH LUTAKA

Pojam lutka ima više značenja. Ona može podrazumijevati figuru koja je namijenjena dječjoj igri, porculansku, plastičnu ili scensku lutku. Mnogi autori navode različitu podjelu lutaka. Prema Pokrivki (1991) scenske se lutke dijele na dvije osnovne skupine: lutke marionete i ručne lutke. Ova autorica također navodi potpodjelu tih osnovnih skupina. Ručne se lutke mogu podijeliti na dva glavna tipa, ginjol i mimičke zijevalice, te se u njih još ubrajaju lutke na štapu-javanke, štapne lutke, plošne, lutke na prstima i lutke sjene, maske i lutke trikovi namijenjene crnom kazalištu. Inačice ručnih lutaka su prstolutke i glavolutke. Županić-Benić (2009) navodi da se za djecu najviše koriste štapne lutke u raznim oblicima, ginjol lutke, lutke sjene, plošne lutke, lutke na prstima i marionete (Županić BeniĆ 2009).¹

Marioneta je trodimenzionalna lutka na koncima, a čine je tijelo lutke, mehanizam za animaciju i konci koji su pričvršćeni na mehanizam i dijelove lutke. Marionete imaju dugu tradiciju, a potječu još iz doba Grčke, Rima i Egipta. Veliku tradiciju imaju u Kini iz koje su se proširile u Europu. U Europi su zabavljale dvorjane, a najprisutnije su bile u Češkoj gdje su tradicionalna marionetska kazališta (Županić-Benić 2009). Najsloženije su lutke za izradu i animaciju, a nalikuju ljudima i životinjama iz prirode te imaju sve dijelove tijela, zglobove i udove kao i živa bića. Za marionete se koriste duži tekstovi i bajkovite priče radi njenog maštovitog i poetičnog izgleda². „Marionete su mašta, prizor iz bajke, nježnost bez treperave razigranosti, bez vesele razgibanosti, dubok, snovit, lijep, tih unutarnji doživljaj. Simbol pasivnog i nježnog“ (Glibo 2000:120).

Lutke na žici su izradom jednake lutkama na koncima, ali je vodilica čvršća željezna šipka pa imaju manje konaca. Lutke životinje mogu biti na dvije noge. Životinje na četiri noge se povezuju na križ od dva djela, osnovne vodilice za četiri noge i vodilice za glavu (Varl 1999).

¹ Najpoznatije marionete u Češkoj bile su otac Spejbl i njegov sin Hurvinek koji su nastali početkom 20.stoljeća a kreirao ih je Josef Skupa.

² Dijelovi lutke su pokretljivi u zglobovima što podsjeća na imitaciju ljudi. Lutka se izrađuje od različitog materijala poput žice, plastične mase i pluta. Kod izrade lutke od drveta koristi se najčešće lipa jer njeno drvo je mekano i lakše se oblikuje. Kod izrade glave se koriste već oblikovane kugle ili se na kocki nacrtava oblik glave koji se potom izrezbari pilom. Trup lutke se može napraviti u jedan ili dva djela. Lutka od jednog djela je jednostavnija i njezine su kretnje grube te se saginju cijelim tijelom. Dvodijelni se trup izrađuje kod lutke koja zahtijeva više kretanja, okretanja, saginjanja, sjedenja, itd. Kad je lutka izrađena, povezuje se vodicom u obliku križa (Breda Varl 1999).

Ručna lutka ne podnosi duže tekstove za razliku od marionete. Sastoji se od glave i trupa. Trup je kostim, kao rukavica natakuta na ruku. Glava je najvažniji dio lutke i natakuta je na kažiprst dok su mali prst i palac za ruke lutke (Varl 2000).

Ginjol lutka je ručna lutka koja se navlači na ruku kao rukavica. Naziv Guignol potječe iz Francuske točnije Lyona.³ Ginjol lutka se sastoji od predimenzionirane glave, izraženih ruku i tijela od haljinice. Glava je veća od tijela s izraženim karakterom, karikiranim nosom, očima i ustima koji je prepoznatljiv publici. Ruke su dlanovi od malih rukava haljine te se njima ginjol služi za pridržavanje rekvizita koji su veći od same lutke te time izazivaju smijeh kod publike (Županić-Benić 2009).

Mimičke lutke se dijele na ručne mimičke lutke zijevalice, mimičke glavolutke i mimičke lutke s vodilicom. Zijevalica je ručna lutka slična ginjolu jer se navlači kao rukavica. (Varl, 2001). Ovom se lutkom najčešće prikazuju životinje i imaginarni likovi, ali i ljudi. Najjednostavnije zijevalice načinjene su od čarapa s gumbima umjesto očiju dok su najsloženije one televizijske poput lutaka muppeta lutkara Jima Hensona⁴ (Županić-Benić 2009).

Mimička lutka s vodilicom ima glavu od pune pjenaste gume ili stiropora s pomičnom donjom čeljusti. Kada su glave gotove, nataknu se na kratke vodilice kao kod lutaka na štapu (Varl 2001).

Prstolutke i glavolutke su inačice malih ručnih lutaka te se najčešće koriste u igri kod predškolske djece. Glave se kod prstolutke nataknu na prst gole ruke ili ruke s rukavicom. Glave mogu biti loptice, drvene kuglice, tuljci, itd. Ove su lutke prvi dodir djeteta s lutkom i koriste prilikom glume, te u svrhu motorike prstiju i komunikacije. Prsti mogu biti i lutkine noge između kojih se stavi kuglica na štipiću te se prstima hoda po podlozi. Glavolutka ima glavu na kratkome štapu. Ova je lutka veća od običnih ručnih lutaka te ima širi donji dio trupa i rukave. Ova lutka može hvatati rekvizite i naglašavati gestikulaciju (Varl 2000).

³ Prvi lutak imao je okruglu glavu, velike oči, crvene obraze, prćasti nos i široki osmijeh. Kreirao ga je Laurent. Lutak je bio domišljat, duhovit, spreman svima pomoći, a imao je i ženu Madelon i prijatelja Gnafrona (Županić-Benić 2009).

⁴ Riječ Muppeti je nastala spajanjem riječi marionette i puppet. Ove su lutke specifične po svom izgledu točnije širokim ustima i velikim očima, a pojavili su se 70-ih godina 20. stoljeća u emisijama The Muppet Show i The Sesame Street. Najpoznatiji likovi bili su Kermit, Miss Piggy, Gonzo, itd. (Varl 2001).

Osim ručnih lutki, postoje lutke na štapu te lutke koje pomičemo pomoću štapa. Razlika je u broju i veličini štapova te mjestu i načinu pričvršćivanja štapova na lutku. Također postoji razlika u veličini i načinu izrade lutaka. Stoga je lutka na štapu mnogo jednostavnija i samo je nataknuta na jedan duži štap u sredini dok je kod lutke koju pomičemo pomoću štapa, kompliciranija izrada. Lutke na štapu dijele se na lutke bez dodatnih vodicica, lutke sa živom rukom, lutke s vodicama i lutke na dva štapa. Lutke na štapu bez vodicica su najjednostavnije lutke sačinjene od kuhača i žlica na koje se samo nalijepe dijelovi lica, a mogu se na „trup“ staviti krpe ili tkanine kao odjeća. Lutke na štapu sa živom rukom je malo složenija za izradu i animaciju od prethodne lutke (Varl 2000).

Javanka je glavni predstavnik štapnih lutaka. Dolazi s otoka Jave te je po njemu i dobila ime (vajang). Najviše se koriste njome u Kini i Japanu. Ova trodimenzionalna lutka je tradicionalno slična lutkama sjenama, iako su te lutke dvodimenzionalne. Obje su vrste lutaka iste po obliku, liniji lica, glave i vrata te ramenima i gornjem djelu tijela. Ruke su im duge i savitljive te pokretljive pomoću štapova (Glibo 2000).

Lutke na štapu s vodicama jednostavnija su inačica javanke. Kod lutaka s vodicama, od javanke je preuzeta glava na štapu koja se pokreće, trup u ramenom djelu i u zglobovima pokretljive ruke na vodicama (Varl 1999).

Plošne lutke dobiju se kad se makne platno za lutke sjene. Tada je lutka, vidljiva dvodimenzionalna figura na vodilici. One se dijele na lutke izrađene od tvrdog papira, kartona ili šperploče i mogu biti osobe, životinje, različiti predmeti. Plošna lutka ne može nositi rekvizit stoga rekvizite treba posebno izrezati od kartona ili šperploče i nataknuti je na vodilicu kao i lutku. lutka se izrađuje s prednje strane, s leđne strane i s lijevog i desnog profila. Glava plošne prstolutke izrađuje se od kartona te se natakne na prst (Varl 2000).

Lutke sjene razvile su se u Kini iz koje su se proširile u Europu krajem 18. i 19. st. One nisu stvarni fizički objekti u odnosu na druge lutke, nego su stvorene svjetlošću. Za sjene je karakteristično njezino pomicanje na platnu pa je stoga lutka osvijetljena odostraga. Lutke sjene se izrađuju od kože, pergamenta, papira i plastičnih materijala, kartona, papira ili šperploče pa je sjena tamna na platnu, ili od prozirnog materijala poput celofana, svile i plastične folije čija je sjena obojana. Vodilica lutaka sjena se prilagođava izvoru svjetlosti, da bude manje vidljiva, te se izrađuje od drvenog ili metalnog štapa koji se stavi na leđnu stranu lutke. Oči se izrezuju iz materijala tako da kroz njih prodire svjetlo (Varl 2000).

Maska je predmet kojim se sakriva lice ili cijelo tijelo uz kostim te iako nije obična lutka podrazumijeva to da osoba koja je koristi postaje netko drugi. Maske imaju povijesnu tradiciju u mnogim kulturama gdje su se koristile u vjerske svrhe i kod rituala. U prošlosti su se izrađivale od drveta, slonove kosti, tvrde i životinjske kože, a danas se uz njih koriste za izradu papir, karton, plastične i poliuretanske mase. Maske se u kazalištu dijele na maske lica, glavolike maske i maske cijelog tijela.⁵

3.1. Animacija lutke i uloga animatora-lutkara

Kako bi se postigao lutkarski umjetnički izraz, potrebna je animacija. Riječ „anima“ znači duša pa se može reći da je animacija davanje duše lutki. Svaka vrsta scenske lutke se drugačije animira. Animacija se povezuje s karakterom lutke, trenutnim događajem na sceni i općim stilom predstave. Svaka lutkarska igra usklađuje pokrete i geste prema harmoničnoj cjelini (Pokrivka 1991). Osoba koja upravlja lutkom zove se animator, a njegova uloga je udahnuti život lutki te ju učiniti zanimljivom i funkcionalnom. Lutkar animator pokreće lutke u svijetu lutaka te je bez njega lutka samo oblik kojim se približava živom biću. Važno je da lutkar uđe potpuno u svijet mašte jer će u protivnom lutke postati blijede, bespomoćne i neće davati smisao na sceni. Lutke su življe ako su ritmički, likovno i glasovno jasnije karakterizirane te oponašaju nekoliko ljudskih pokreta i osobina. Animator i lutka ovise jedan o drugom. Animacija lutke na sceni se zasniva na tri odnosa lutkar – lutka koji su međusobno povezani i proizlaze jedan iz drugoga. Prvi je odnos mehanički jer se lutka oživljava prenoseći pokretima koje izvodi animator. Drugi se odnos bazira na emocijama jer se animator zbližava i emotivno veže za lutku te pritom poistovjećuje s njom razgovarajući na glas. U trećem odnosu lutkar se zapravo poistovjećuje s lutkom i udahnuje joj život, a cilj glume lutkara je da se sjedini s lutkom. Kako bi na sceni oživio lutkin lik, lutkar ima zadatak odvojiti se emotivno od lutke jer se samo tada može ponovno s njom zbližiti i „učiti“ u lik. Kada se animator zbliži s lutkom, slijedi traženje načina pokretanja i načina kojim će najbolje

⁵ Maske lica služe za pokrivanje cijelog lica ili očiju. Maske koje sakrivaju oči, izrađuju se od tvrdog papira. Donji dio maske se zaobli, nacrtaju se oči koje se izrežu da se dobiju otvori te se na lijevom i desnom rubu izbuše rupice za lastik. Maske koje skrivaju cijelo su veće jer prekrivaju cijelo lice. Maske se mogu napraviti kaširajući na model od gline koji treba premazati sapunicom ili deterdžentom kako bi se kaširani osušeni slojevi, mogli kasnije odvojiti od glinenog predloška. Kad se maska osuši, izrežu se otvori za oči i usta te se oboji i ukrasi a kroz izbušene rupice na rubovima, provuče se lastik. Jednostavnija maska za glavu može biti kutija u obliku kvadra, kocke ili valjka. Na kutiji se makne dno te se kutija stavi na glavu. Zatim se oblijepi bijelim papirom ili oboji bijelom bojom te se ukrasi. Maske cijelog tijela uz masku lica podrazumijeva i kostim kojim se prekrije tijelo (Varl, 2001).

predstaviti njezin lik. Za izvođenje i najjednostavnijih fizičkih radnji, postoje pravila. Hodanje je najosnovniji pokret lutke. Ono se ostvaruje pokretanjem lutke lijevo i desno. Teži pokreti su okretanja oko svoje osi (Vigato 2011). Da bi se moglo baviti lutkarstvom potrebno je poznavati principe animacija svih vrsta lutaka. Marionete se animiraju koncima odozgo, a ručne lutke odozdo. Ručna se lutka stavlja na dlan ruke te se animira pomicanjem prstiju, dlana i cijele ruke, iza paravana. Ova je lutka najživahnija i radi svoje brze pokretljivosti i neskladnosti je zabavna i groteskna lutka na pozornici. Ručne lutke ne smiju biti prevelike kako bi se moglo lakše manipulirati njima. Ona je jedina lutka koja može glumiti s rekvizitima držeći ih u rukama (Varl 2000). Lutkar mora osjetiti i prepoznati ritam pokreta. Ginjol lutka je jednostavna za animaciju pa je posebno koriste djeca. Kažiprst pokreće glavu, palac i mali prst ruke dok je produžetak rukavice košuljice tijelo lutke. Noge se rijetko nalaze na lutki, a ukoliko ih ima, one se prebacuju preko paravana i vise ili se pokreću drugom rukom. Glasom lutke se izražava karakter te glas ovisi o veličini lutke. Stoga su male lutke tiše, piskutave, te brže, spretnije govore, dok je kod velikih lutaka glas dublje izražen s glasnim i usporenim govorom. Lutka se može promatrati prema visini, brzini, jačini, snazi, boji i kvaliteti glasa. Kod zjevalice glava je najistaknutiji dio lutke zbog usta koja se animiraju otvaranjem i zatvaranjem te podsjećaju na radnje poput žvakanja, plaženja jezika ili pravog govora. Oči mogu biti pomične i gledati lijevo-desno, gore-dolje, zatvarati i otvarati kapke, itd., ovisno o kreaciji (Županić-Benić 2009). Lutke na štapu sa živom rukom animiraju se u glumi s rekvizitima ili za gestikulaciju (Varl 2000). Kod animacije javanke i animacije lutke sjene razlika je u načinu pokretanja glave. Kod sjena je glava pričvršćena štapom koji prolazi kroz tijelo te je ona nepokretna, a same lutke sjene animiraju se pomoću ruku kojima se oblikuju najčešće životinje i „projiciraju“ se na zidu ili tankom bijelom platnu, plahti. Za postizanje pomične žive scene, animator se služi grafoskopom, episkopom i diaprojektorom. Mogu biti transparentne i siluete, a jednostavnije sjene su lagane za izradu s djecom. Transparentne su prozirne lutke napravljene od svile ili prozirne folije, a siluete su tamne lutke od papira, kartona ili šperploče (Županić-Benić 2009). Lutke sjene se mogu pokretati na tri načina, odozdo, sa strane i odostraga. Najčešće ove lutke imaju tri žice ili niti. Ove su lutke mekane, nježne i poetične te se njima izvode jednostavne, jasne i poznate radnje za djecu, zato podnose glazbu i pripovijedanja kojima se potiče mašta. To mogu biti basne ili priče s određenim zapletom, pripovijesti s malo monologa i dijaloga (Varl 2000). Lutku na štapu s vodilicama, animator pokreće tako da jednom rukom drži lutku, a drugom rukom vodi obje ruke vodilicama koje trebaju biti dovoljno dugačke kako bi dlan dosezao do vrha glave (Varl 1999). Plošne lutke sastoje se od pojedinačnih dijelova tijela koji se animiraju na posebnim

vodicama. Ova se lutka ne može okretati pa je animacija zahtjevnija (Varl 2000). Postoje i lutke za crno kazalište zvane lutke trikovi. Koriste se različiti materijali poput kišobrana, torbi, metli, itd. Ove se lutke mogu animirati kao marionete, koncima, a inače imaju jedan štap držač ili više njih koji stoje okomito. Pozornica je omotana crnom tkaninom, a animatori su obučeni u crno i imaju otvore za oči. Lutke su osvijetljene, a često se za njih koristi televizija (Glibo 2000). Animacija mimičke lutke je takva da jedna ruka animatora pokreće glavu i usta kojima gestikulira, a drugom rukom animira ruku lutke kojom hvata i upravlja rekvizitima (Varl 2001).

Animator mora imati jasan, oštar i glasan glas, a sam govor lutke je stiliziran kao i lutka pa stilizacija lutke traži deformaciju glasa. Ukoliko na pozornici glumi veći broj lutaka, promatrači tj. gledatelji, bilo djeca ili odrasli, moraju znati koja lutka točno govori u određenom trenutku (Vigato 2011). Lutkarov glas se prilagođava tipu kojeg njegova lutka u osnovi predstavlja. Likovi se trebaju razlikovati po glasu ako se ne vidi tko stoji iza lutke, a animator mora govoriti prirodnim glasom bez ismijavanja i naglašavanja, osim ako se želi istaknuti karakter nekog lika prilikom ismijavanja. Važno je da se riječi izgovaraju glasno i jasno jer lutka nema izraz mimike. Pokreti će biti spori ako lutka govori sporo, a ako govori brzo i oni će biti brzi. Animator istražuje mogućnosti animacije lutke, proučava njezine pokrete i smišlja osnovne pokrete koje će prikazati lutka s tim da ne smije inzistirati na pokretima koje ona ne može izvesti. Na kraju je važno to da: „Nije lutka dužna podčinjavati se lutkaru, već se lutkar treba podčinjavati njoj i treba se radovati onome što ona može. Tada će se publici činiti da lutka može sve“ (Vigato 2011: 35, prema Obrascov 2002: 142).

3.2. Zadaci redatelja

Za nastajanje lutkarske predstave zaslužan je rad više ljudi: autora, glumca animatora, redatelja, skladatelja, svirača, likovnog umjetnika, glazbenog suradnika, glazbenog prostora, rasvjete, gledatelja. Mnoge komponente su zaslužne za cjelovitost lutkarske igre: likovna, glazbena, literarna, itd. Iz toga se potvrđuje kako je kazalište lutaka sintetska umjetnost točnije spoj prethodno navedenih umjetnosti (Pokrivka 1991). Za početak je važna uloga redatelja. On prije suradnje s ostalima treba poznavati sve umjetnosti kako bi mogao lakše osmisлити lutkarski igrokaz (Glibo 2000). Prvi korak redatelja je odgovoriti na četiri pitanja svojim suradnicima koji sudjeluju u stvaranju i izvedbi lutkarskog igrokaza, što se igra, točnije koji je sadržaj i koja je ideja koju želi predstavom iznijeti. Zašto ideju želi predstaviti u

traženom trenutku, njihovoj publici i u tom repertoarskom kontekstu. Treće je pitanje za koga je taj igrokaz, za djecu ili odrasle. Upravo odgovorom na treće pitanje dolazi se do spoznaje koji način je potreban za inscenaciju komada točnije koji će biti žanr, stil, tempo, ritam i rješenje mizanscene. Redatelj treba biti maštovit, sposoban razmišljati i pamtit. On potiče glumce animatore i daje im upute što želi od njih. Da bi to mogao, mora imati autoritet i karakter. Od redatelja se traži da poznaje pedagogiju i najmanje osnovno znanje o tehnologiji lutke. Sa svojim radom i znanjem utječe na uspješnost lutkarske igre. Redatelj prije samog rada lutkarske igre, treba dobro upoznati djelo koje je odabrao za inscenaciju kako bi mogao tumačiti autora. Pritom uvažava njegove ideje i stil njegovog djela. To znači da ne smije mijenjati karaktere likova, stil humora, jezik i sve ono što je autor predstavio u djelu kojeg redatelj odabere za inscenaciju u lutkarskom igrokazu. Ipak, može skratiti dijelove teksta ako to ne ugrožava smisao i ideju. Ako je autor živ, redatelj se može s njim dogovoriti kako ga se može tumačiti, ali autor tada nema pravo miješati se u samu inscenaciju (Glibo 2000). Tekst se prilagođava ovisno o dobi djece za koju će predstava biti namijenjena. Kada se odredi tip lutaka daju se daljnje upute ostaloj postavi koja sudjeluje u radu na lutkarskoj igri, točnije, kreatoru lutaka, scenografu, kompozitoru itd. Posebno se treba posvetiti glumcima animatorima lutaka i probuditi im stvaralačku svijest. Nakon što podijeli uloge glumcima pazeći na njihove glasovne i animacijske mogućnosti, neposredno stvara lutkarsku igru (Pokrivka 1991). Redatelj mora izvršiti sve zadatke koji se dijele na glavni zadatak kazališta, komad i inscenaciju i vodeći zadatak likova. Repertoar lutkarskog kazališta mora biti šaren tematski i žanrovski. U dječjem vrtiću je odgojni i umjetnički zadatak da se estetskim sredstvima odgaja dijete. Organiziranim posjetima te spontano, privlačnim repertoarom privlači se djecu u kazalište (Glibo 2000).

3.3. Prostor, mizanscena, kompozicija

U tradicionalnom kazalištu lutaka, scenografija je davala osjećaj stvarnosti i prostor je bio ograničen te nalik kutiji. Suvremeno kazalište lutaka traži da scena bude stilizirana kao i lutka te koristi pozornicu i paravane koji se mogu kombinirati. Kazališni prostor može biti u prirodi na otvorenom ili pak najčešće na zatvorenom u zgradi. Prostor se osvjetljava na zatvorenom gdje nema prirodne svjetlosti, no u prirodi je rasvjeta nepotrebna osim ako se igrokaz izvodi navečer. U prirodi je pozornica vani, te glumac animator mora jasno i glasno govoriti. Također veličina pozornice ovisi o veličini lutke i jačini glasova i zvuka. Gledalište

mora biti široko i plitko kako bi gledatelji mogli vidjeti što se događa na pozornici i vidjeti lutke. Scenski prostor mora biti namješten kako bi se vidjelo sa svih mjesta u gledalištu. Što je jednostavnija organizacija sa kulisama i ukrasima na pozornici će glumac lutkar jednostavnije i uvjerljivije odigrati ulogu s lutkom. Najbolje je postepeno uvoditi kroz igrokaz ukrase i mijenjati kulise jer će u protivnom natrpanost zbuniti i glumce, a i same gledatelje (Glibo 2000). Scenografija potiče na raspoloženje za doživljavanje dramskog djela te djeluje na likovnu kulturu djece kao i lutka. Scenograf se treba koristiti kompozicijom, kontrastima boja, oblika, linija i svijetla za postizanje dramatičnosti ili smirenosti te također zaigranosti. Scene u predstavi nemaju jednako trajanje pa su stoga neke scene duže, a neke kraće kao pratnja ili pozadina radnje. Postoje scene koje su priprema za kasnije događaje i scene koje najavljuju dolazak lika. Crte događanja ovise o sceni. One podrazumijevaju tijek radnje, uspone, padove, unutarnju dinamiku, smanjivanje i povećavanje napetosti i povezivanje svih dijelova u jedno (Vigato 2011: 45-46, prema Klajn 1979: 221-225).

“Mizanscena je raspored lica, stvari i svega vidljivog na sceni: likova i njihova kretanja; mimike i gesta; rekvizita; dekora i kulisa” (Vigato 2011: 42). To je raspoređivanje i odvajanje scenskog prostora dekoracijama, lutkama, svjetlom. Mizanscena može biti simetrična, dekoracijska, dijagonalna i kružna. U simetričnoj mizansceni raspored detalja daje dojam smirenosti i ugođaja. U dijagonalnoj mizansceni raspored je dinamičan, a u kružnoj koncentriran. Dekoracijska mizanscena mora biti jednostavna s detaljima koji su potrebni na pozornici i koji će se koristiti ili dati smisao cijeloj lutkarskoj predstavi. Mizanscena je povezana s mizanscenom likova. Mizanscena likova se odnosi na lutkine promjene položaja u prostoru i gesta. Ona mora imati samo jedno vizualno središte koje usmjerava gledatelju pozornost. Također mizanscena likova se događa samo kada se mijenja odnos likova u predstavi (Glibo 2000). Kakav će biti raspored likova ovisit će o odnosu i cilju postupka u traženom trenutku. U odnosu na scenski prostor, raspored likova se određuje na temelju ravnoteže i to prema broju likova i ulozi koju oni predstavljaju u određenom trenutku. Tada se likovi nalaze s bočnih strana dok je sredina pozornice namijenjena za likove koji se pojavljuju kada imaju nešto za reći ili pokazati. Gledatelji moraju vidjeti i čuti svaki lik te glumci trebaju biti okrenuti prema publici kada govore. Kretanje i postupci likova se trebaju uskladiti s govorom. Mizanscena je povezana s idejom i svaki dekor postavljen na sceni se treba iskoristiti u predstavi. Pokretna dekoracija mora imati pokretnu inscenaciju, a ako se mijenja dekoracija nakon prvog čina mora se promijeniti i nakon drugog čina. S obzirom da lutka nema mimiku, njene se emocije gledateljima trebaju jasno prikazati pa se lutkinom rukom

pokriju oči ili pognuti glavu ako je tužna i plače, ili sličnim rješenjima ukazati na određenu emociju. Mizanscena je potrebna da se rasporedom i kretanjem lutaka na sceni istakne i objasni smisao svega što se događa na sceni. Dobra mizanscena mora biti lutkarski funkcionalna, jednostavna, stilizirana, jasna, s logičnim i prirodnim redoslijedom događanja na sceni (Vigato 2011).

U kompoziciju igrokaza ubrajaju se tempo, ritam, i sama atmosfera predstave. Tempo je brzina kojom se dijelovi izvode u predstavi i mijenja se bez obzira na ritam. Svaki dio u igrokazu određen je osnovnim tempom. Ako se tempo smanji tijekom igre ili se zamijene elementi komada, nastat će ritam komada. Ritmom se usklađuju svi elementi o kojima ovisi scenska radnja. Njime se također pravilno izmjenjuju važni i manje važni, dulji i kraći dijelovi vezani uz trajanje, istaknutost i naglašenost u igrokazu. On se mijenja iz scene u scenu i tako čini predstavu zanimljivom i dinamičnom (Glibo 2000). Atmosferom se utječe na gledatelje. Za stvaranje atmosfere su zaduženi sami izvođači i njihova oprema. Ugođajem se djeluje na emocije gledatelja. U kazalištu lutaka se ugođaj postiže glasom, pokretom animatora (Vigato 2011).

3.4. Elementi igrokaza

Elementi igrokaza su govor, ton, mimika, pokret, kretnja, šminka, frizura, kostim, rekvizit, dekor, rasvjeta, glazba i zvučni efekti a spojem većeg broja elemenata nastaje dobar igrokaz. Skupine elemenata se dijele na elemente koji oživljavaju neživo i koji se koriste u lutkarskom izrazu i elemente koji ne oživljavaju neživo. U prvu skupinu ubrajaju se lutkovnost, gesta, kretanje, glazba, govor, ton i rekviziti. Lutkovnost je pojava u kojoj svaki oživljeni predmet postaje lutkom jer njegovom animacijom on sve karakteristike nemogućeg pretvara u moguće. Kretanjem scenska lutka postaje živa. Kretanjem se lutka oduhovljava u svijetu u kojemu živi (Vigato 2011: 13, prema Paljetak 2007: 43).

Gesta je pokret ili držanje ruku, nogu, glave ili cijeloga tijela kojima se stvaraju znakovi. Ona može biti ritmička, likovna i akustična. Likovne se geste vežu uz likovni izgled lutke povezan s pokretima lutke, točnije ritmičkim gestama. Lutka ne smije oponašati čovjeka, a kretnja mora biti ritmična. Pokreti pokazuju lutkine karakteristike i osobine te tko je ona, što želi i gdje se uputila. Stoga pokreti moraju biti jasni i čisti. Lutka pokretima postaje živa te igra započinje psihičkim i fizičkim pokretom lutke kojim nastaje jezik znakovlja za gledaoce i

suigrače, kojim se prikazuje akustična strana geste (Mrkšić 2006). lutka ne može sve geste prikazati pa je ograničena na tipične geste kojima prikazuje jasno značenje. Gesta prati govor lutke, simboličkim skraćivanjem izražava misao i osjećaje i svojim jasnim sustavom odvaja se od gesta živih glumaca (Vigato 2011: 14 prema Kolar 1992: 30). U odnosu igrača i lutke, igrač se pretvara u lutku, poistovjećuje se s njom i posuđuje joj glas no odvojen je od lutke. S obzirom da lutka nema pokretno lice, potrebno je govoriti jasno i čisto kako bi gledatelji znali koji lik u kojem trenutku govori. Lutkar treba glasovno stilizirati svoju lutku velikim rasponom glasa i glasovnim mogućnostima. S obzirom da se lutkar ne vidi i sakriven je iza paravana, glas mu je prigušen i zato je bitan raspon glasa i govor (Mrkšić 2006).

U kazalištu lutaka glazba ima važnu ulogu. Ona podiže atmosferu, sredinu radnje ili naglašava vrijeme događanja. Glazba se koristi kao scenska pratnja ili kao sama za sebe dio kazališnog komada. S obzirom da je glazba najčešće pratnja igrokaza, treba voditi računa o tempu, melodiji, ritmu, dinamici, harmonici i boji. Boja se određuje prema karakteru lika vrstom instrumenta. Tempo, ritam, harmonija, melodija, dinamika izražavaju dramatičnost. Glazba treba biti jednostavna, melodična, ritmična sa neobičnom bojom koja se može postići neuobičajenim instrumentima kao što su lonci, čaše, češljevi, itd. Glazbu treba prilagoditi žanru igrokaza. Njena pratnja može biti kao glazba atmosfere, provodni motivi i glazba sa vlastitom funkcijom. Glazba atmosfere opisuje kakvo je raspoloženje situacije. Provodni motivi su vezani uz likove ili situacije te najavljuju dolazak lika ili promjenu situacije i naglašavaju situaciju. Glazba sa vlastitom funkcijom se najviše koristi na početku igrokaza kao uvod u isti (Glibo 2000). Ova se glazba funkcionalno ugrađuje u dramsku radnju lutkarske igre pa lutke pjevaju, plešu i kreću se uz glazbu. Glazba utječe na djetetovu psihu tako da se ono intenzivnije uživljava u scensku radnju. Također utječe na pokrete lutaka koji se jače izražavaju. Najčešće se zvukovi proizvode glazbenim instrumentima, no mogu se i reproducirati magnetofonskom trakom, cd-playerom ili nekim drugim danas modernijim tehnološkim sredstvima (Vigato 2011).

U drugu skupinu elemenata ubrajaju se kostim, dekor, rasvjeta i šumovi. Ova skupina se može i izostaviti u lutkarskoj predstavi (Vigato 2011). Kod kostima i materijala prate se boje jer one izazivaju fiziološko djelovanje. Ako boja dominira, koristi se kao dramski element. Kostimom se prikazuju osobine likova, spol, dob, pripadnost staležu, itd. Lutkin je kostim označen jednim pokazateljem kao što je kapa, marama, kruna, plašt, itd. Kostim mora opisivati karakter likova, stil inscenacije i ritam govora. Rasvjeta se dijeli na osnovnu, dramsku i likovnu. Osnovnom se rasvjetom daju informacije o situaciji na sceni. Dramska

rasvjeta služi da se pomoću boja i intenziteta prikažu dramska situacija i odnosi likova dok je likovna rasvjeta dio opreme (Glibo 2000).

Kad se govori o dekoru, on pridaje osobnostima lutke tako što ukrasima podiže atmosferu i pomaže lutki da izgleda življe i stvarnije na sceni. Također i sami predmeti dekoracije mogu oživjeti u rukama lutke. U lutkarskoj igri je dekor ugodna pozadina za lutke. Ne smije sadržavati ukrase i detalje koji su nepotrebni, a jer će se tada uloga lutke izgubiti i zbuniti animatora u glumi s lutkom. Poželjno je sve nepotrebno izbaciti. Dekoracija mora biti metaforično i simbolično djeci razumljiva, ali ne smije biti važnija od same lutke jer je lutka ta koja određuje dekoraciju i igra glavnu ulogu u igrokazu. Dekorom se označuje jedan predmet kojim se prikazuje mjesto na kojem se događa radnja. Zastor je u kazalištu važan jer izaziva osjećaj tajanstvenosti što se nalazi iza njega. Prilikom otvaranja i zatvaranja zastora, može se odrediti tempo, ritam, scensko raspoloženje, atmosfera, a često zastor ima ulogu dekoracije. Šumovi su namjerna ili slučajna pojava koja nastaje komunikacijom uz druge znakove (Vigato 2011).

4. DIJETE I LUTKA

Svijet lutaka je imaginaran svijet u kojem su životinje, ljudi, biljke i predmeti jednaki. Ispunjen je poezijom, humorom i fantastikom. Specifičnost scenske lutke je u tome da ona može činiti sve i biti sve što u stvarnom svijetu ljudi ne mogu. One lete, nestaju, smanjuju se, lutke životinje, biljke i predmeti dobivaju ljudski glas, predmeti osjećaju, jednom riječju svijet lutaka postaje i jest čaroban (Hicela 2013, prema Pokrivka 1980).

“Dijete je najlakše nasmijati jeftinim gegom, teže ga je privoljeti na šutnju, da gleda i da misli, i da pri tome intenzivno osjeća” (Paljetak 2007: 60). Veoma je bitno da se kod djeteta pokrene emocija koja ne mora uvijek biti vezana uz smijeh i sreću već ona može biti i tužna. Djeca obožavaju lutke. Za njih je ona sredstvo za igru, maštu. Lutka je dio njihovog života i pomaže djeci da razviju svoju ličnost te se sa lutkom na sceni poistovjećuju i razvijaju dobre i humane strane ličnosti (Paljetak 2007). Djetetova povezanost s lutkom započinje još od najranije dobi dojenčeta, predškolskoj dobi, a nastavlja se u pubertetu, mladenaštvu te zreloj dobi i starosti. U najranijoj dobi, još prije polaska u jaslice, dijete se susreće s lutkom, plišanom igračkom, kao zamjenom za „majku“. Dijete se dolaskom u jaslice ili vrtić ne odvaja od nje jer joj ona pomaže da ono prebrodi strah od susreta i navikavanja na nepoznato te odvajanja od majke i njemu bliskih osoba za koje je vezano. Lutka ima sposobnost buditi maštu i kreativnost djeteta te potiče misaoni, imaginarni i emocionalni svijet, olakšava učenje i omogućava da dijete samo iskaže riječima svoj doživljaj svijeta. Za dijete je lutka najslobodniji način komunikacije jer se često uz odrasle osobe osjeća sputano u izražavanju svojih emocija, osjećaja, želja i potreba. Razlog tomu je autoritativnost odraslih oko njega što izaziva stres pa se dijete ne može adekvatno izražavati, odbija komunikaciju ili ta komunikacija nije kvalitetna što dovodi do pobune i inata. Lutka u igri i predstavi postaje djetetu izborni autoritet i spontani pa ono lutkino mišljenje prihvaća sa lakoćom. Lutka je djetetov prijatelj kojem ono može povjeriti svoje misli i osjećaje jer zna da mu se ona neće rugati (Hicela 2013, prema Renfro 1982).

4.1. Važnost igre s lutkom

„Dijete živi tako da se igra i živi igrajući se“ (Hicela 2010: 13, prema Nola 1980: 93). Igra je spontana aktivnost koju dijete traži kako bi zadovoljilo svoju unutarnju potrebu za aktivnosti te pomoću igre prikazuje vlastiti doživljaj stvarnosti. Igranjem dijete raste, razvija se, dokazuje, komunicira, istražuje okolinu i događaje. Od svih igračaka lutka i scenska lutka u igri i lutkarskom kazalištu najviše pokreću emocije i kreativnost te zaokupljaju pažnju djeteta. „Upravo lutke svojom ličnošću, humorom, intimnošću čine da dječje duše ožive, da ih mi odrasli vidimo i jedni se drugima približimo“ (Kraljević 2000: 9).

Počeci igre s lutkom spominju se od nastanka svijeta, točnije Adama i Eve, kad je njihova kćer, sestra Kaina i Abela, imala drvenu granu koja je simbolizirala lutku. Adamov panj služio je djeci za igru. Od tada do danas panj je postajao lutkom, najprije kao kip i lutka kao grubi predmet, a potom kao lutka za animaciju. Između djeteta i lutke odvija se vječita igra putem koje se dolazi do teatarske igre. Bez te igre se predmet ne može doživjeti u obliku lutke. Djeca u igri istom predmetu pridaju više značenja ili više značenja pridaju jednom predmetu. Ona su sposobna lako prelaziti iz stvarnosti u zamišljeni svijet i iz zamišljenog u stvarni svijet. Putem emocija i osjećaja sa svojim partnerima se u igri vesele, rastužuju i uzbuđuju. Lutka je partner djeci u igri, ali također ona pomaže djetetu da ono shvati i doživi svijet oko sebe i svoj odnos prema okolini istražujući pojave oko sebe. Dijete u igri s predmetima pokreće predmete, a u predstavi gleda kako se radnja odvija. Pritom ne sudjeluje u pokretima, ali aktivirana je njegova mašta. Važno je da dijete u obje situacije vjeruje u ono što vidi i za njega je to stvarno. Stoga su i gole ruke na paravanu čudesne lutke za djecu (Mrkšić 2006).

U današnje vrijeme igra djeteta se veoma promijenila jer je pod utjecajem tehnologije i medija pa zato treba poticati i sačuvati klasične igre koje su se do razvitka tehnologije neprestano odvijale. Tako će se razvijati sposobnosti i talenti kod djece. Kroz igru dijete uživa ponavljanjem i usvajanjem novih znanja i sposobnosti (Kraljević 2003). Igra lutkom počinje psihičkim i fizičkim pokretom pomoću kojeg nastaju znakovi razumljivi gledateljima i lutkarima. Lutka pomaže djetetu da prevlada strah i ostale emocije (Pokrivka 1991).

4.2. Dijete i scenska lutka

U igri sa scenskom lutkom dijete starije predškolske dobi sposobno je svoje stečeno znanje i iskustvo integrirati, uklopiti u igru stvarajući jezične cjeline. Neki događaji u stvarnom životu djeteta ili predmeti iz njegove okoline imaju emotivno značenje za njega te ono vođeno emocijama igra igre sa scenskom lutkom. Tada se dijete poistovjećuje s lutkom te joj priča u prvom licu i vodi dijaloge, a često oponaša situacije iz okoline ili obitelji u kojima samo ne može neposredno sudjelovati. Igra sa scenskom lutkom u isto vrijeme omogućuje djetetu da preuzme emociju i da ju kontrolira. Scenske igre s lutkom pomažu odraslima da steknu uvid u dječje konflikte. Djeci su ove igre od velikog značenja te pridonose razvoju socijalizacije i pozitivnih crta ličnosti. Kod djece se razvija osjećaj za uzajamnost, solidarnost, pravednost, suradnju, empatiju, strpljenje, prijateljstvo, hrabrost, toleranciju, humanost, itd. Manja djeca se igraju najprije individualno, zatim paralelno jedno s drugim kasnije uspostavljaju suradnju ovisno o dobi i društvenoj zrelosti. Djeca će u igri surađivati s djecom koja su razvojno sličnija te će se poticati na stvaranje bogatije igre. Razvijenija djeca će imati glavnu ulogu u vođenju igre. Starije predškolsko dijete sposobno je utjecati na drugo dijete uspješno vodeći se svojim mišljenjem i ponašanjem tako da pri tom ne bude egocentrično. Igre scenskim lutkama pridonose razvoju govora pa se dijete igra riječima kombinirajući ih i izmjenjujući. Dijete se vodi svojim osjećajima jezika i onim što vidi te tako izmišlja nove riječi. Izmišlja monologe, dijaloge, igra se glasovima, slogovima, rimom i prepušta se prema zvučnosti. Stvara nove riječi da izrazi ono što želi reći prema svom osjećaju za jezik. Lutka može učiniti sve što „poželi“ pa će tako u rukama djece i odgojitelja ili pak lutkarskog glumca animatora, pjevati, plesati, uspavljivati, recitirati, pričati priče, čitati pjesme ili slikovnice, razgovarati s djecom, promatrati prirodu i ukazivati im na ljepotu svega što postoji i što ih okružuje. Lutka može postavljati pitanja, davati odgovore, otkrivati tajne, pohvaliti pa čak i ukazati na neprimjereno ponašanje i naučiti vrijednostima i bontonu. Lutka nasmijava i uveseljava djecu. Sve to i mnogo više može biti poticaj za stvaranje govora, komunikacije, mašte, likovna stvaranja, pokrete koje povezivanjem, ispreplitanjem ili kombiniranjem stvaraju kvalitetno i učinkovito djelovanje kod djece (Pokrivka 1991).

Igre sa scenskim lutkama su spontane i stvaralačke. Stvaralačke igre su uglavnom slobodne igre prilikom kojih se djeca bez utjecaja odgojitelja interesiraju za njih, no mogu biti i organizirane igre s lutkama na koje ih odgojitelji motiviraju ili su takve igre cijelo vrijeme vođene odgojiteljevom idejom. Takve poticajne igre su igre dramatizacije umjetničkih tekstova koje se organiziraju nakon usvojene priče, pjesme naučene napamet ili usvajanja

kraćeg lutkarskog igrokaza, lutkarske improvizacije, adaptacije tekstova i lutkarske igrokaze. Ove su igre jako važne jer i one djeluju na rast i razvoj svih aspekata djetetova funkcioniranja i pomažu odgojitelju u svim odgojno-obrazovnim područjima kao što su područje jezika, prirode i društva, ekologije, zdravstvenog odgoja te pri usvajanju osnovnih matematičkih pojmova. Kod djece igre utječu na više osjetila te na razvoj pozitivnih crta djetetove ličnosti. Odgojitelj u stvaralačkim igrama stvara uvjete za igru, potiče na igru, njeguje i razvija dječju igru. Zadatak je da omogući djeci kroz rad kontakt sa stvarnosti. To će postići svojom spontanošću, radoznalošću, vedrinom, otvorenošću i fleksibilnošću te pedagoškim radom kojim će omogućiti djeci da dožive, steknu iskustva i znanja iz prirodne i društvene sredine. Kroz razgovor, glazbu, priču, zagonetku, kraći lutkarski igrokaz, igre riječi, pjesmice, odgojitelj motivira djecu na igru (Glibo 2000). Scenska lutka u vrtiću, u odnosu na lutke u profesionalnom kazalištu, jače i dublje doprinosi stvaranju estetskih doživljaja kod djece. Također, sadržaj teksta snažnije djeluje ako je prikazan kroz lutku. Dijete se emotivno veže za lutku i identificira se s njom proživljavajući njene doživljaje. Kod mlađe djece odgojitelj je suigrač koji predlaže temu, oblik i priprema djecu za igru bez izravnog upuštanja u igru i miješanja u sadržaje. Važno je da odgojitelj ne prekida igru i ne ometa pitanjima jer će se tako djeca zbuniti i neće moći izvesti zamišljeno. Tu je veoma važno poštivanje spontanosti, izvornosti, svježine, vedrine, radoznalosti, otvorenosti i fleksibilnosti te da dijete stvara tijekom igre ono što želi i kako želi. Nije važno da se igre odvijaju prema mišljenju odgojitelja, već se treba prihvatiti igra kao odraz djetetovih mogućnosti, psihofizičkog razvoja i individualnosti. Također, likovne aktivnosti poput crtanja ili izrade scenskih lutaka, mogu potaknuti na stvaralačke igre. Poticaji za stvaralačke igre sa scenskim lutkama mogu biti likovne aktivnosti, doživljavanje umjetničkih djela, TV-emisija, likovnih izložbi itd. Kod igre dramatizacije umjetničkih tekstova odgojitelj treba postepeno i metodički pravilno voditi djecu do dramatizacije, od čitanja i ponavljanja djela preko dogovaranja oko načina za igru do aktiviranja djece u pripremanju prostorije, izradi i postavljanju rekvizita ili lutaka, izboru glazbe i ostalo vezano za i prilikom igre (Pokrivka 1991). U lutkarskim igrama odgojitelj bi trebao koristiti sve jednostavne tipove lutaka kao što su plošne na štapu, ginjol, lutke na prstima, lutke sjene, jednostavnije marionete ili pak složenije lutke kao što su javanke, mimičke i naglavne lutke koje su već prethodno opisane (Scher i Verall 2006). No lutke mogu biti i ruke, prsti, koljena i stopala. Ove lutke je najlakše oživjeti dodavanjem i crtanjem lica i detalja na tim dijelovima tijela. Lutke na stopalima i na tijelu tzv. humanete su veoma zanimljive tehnike lutaka koje se rijetko koriste u radu sa djecom. Lutke na stopalima mogu poslužiti u igri u parovima gdje dijete sjedi nasuprot drugom dok su im stopala na stolu ili

stolici. Stopalo se može pokriti čarapom kao kapicom ili pak u cijelosti, ali lice se može nacrtati i na papuču ili cipelu no najbolje je na golo stopalo. Djeca animacijom lutaka na stopalu igraju razne igre kojima razvijaju motoriku i izražavanje govora, mašte, vještina, stvaranju pozitivne slike o sebi i međusobnih odnosa.

4.2.1. Kreativnost

U igri se traži spontanost, no kod mnoge djece spontanost se treba osloboditi. Kada se ona omogući, dalje nastupa kreativnost. Kreativnost je sposobnost izražavanja novih ideja i mišljenja o vlastitim stavovima, a kreativni proces podrazumijeva pronalaženje novih kreativnih rješenja. Dramskom se igrom razvijaju kreativne sposobnosti te se kroz glazbu, pokret, govor potiče na maštu i originalnost u stvaranju. Odgojitelji su odgovorni za razvijanje i poticanje dječje kreativnosti, obogaćivanje osobnosti jer je i predškolska ustanova jedna od važnih čimbenika za razvoj dječje kreativnosti. Razvoj kreativnosti se omogućuje zahvaljujući pozitivnom društvenom okruženju, kreativnom pojedincu i njegovim osobinama, kreativnom misaonom procesu i kreativnom proizvodu. Dijete svojom maštom spontano stvara igru. Dramske igre potiču kreativnost i stoga se preporučuju već od druge godine života. Prije stvaranja dramske igre odgojitelj treba poznavati sve mogućnosti i psihofizičke, razvojne sposobnosti predškolske djece. Kroz dramske igre djeca stječu iskustvo, a s njim i znanje (Perić Kraljik 2006, prema Starc, Obradović i Pleša, 2004). Kreativnost je prisutna u dramskom odgoju te je na odgojiteljima izbor koliki će postotak djetetove kreativnosti iskoristiti za dramsku predstavu. Improvizacija i kreativnost su povezani te upravo improvizacija ovisi o količini kreativnosti, ideja i mašte koje će unijeti u igrokaz. Zajedničkim planiranjem dramske predstave s djecom, razvijaju se kreativnost, kognitivne sposobnosti, mogućnosti rada u skupinama, a donosi pozitivnu atmosferu i osjećaj bliskosti i povezanosti među članovima skupine. Jako je važno dopustiti djetetu da ima odgovornost pri izradi predstave. Na takav način se ne utječe samo na njegovu kreativnost, već i na njegovu sliku o samom sebi (Scher i Verall 2006). Djeca promatraju lutkarsku igru koja ih uvodi u imaginarni svijet pun mašte. Na kraju igre lutka nastavlja držati pažnju djeci. Lutkarskom igrom odgojitelj razvija svoje djelovanje na pedagoškoj razini pa tako potiče djecu da polako i lijepo objasne što su vidjeli. Ona će tada uključiti svoje misli te će se prisjećati, logički zaključivati, povezivati, tumačiti radnje služeći se govorom. Igra će također potaknuti na likovno stvaralaštvo djece pa će se izrađivati lutke od različitog materijala koje će se iskoristiti u igri.

Kako bi oslobodili spontanost kod djece, potrebne su igre koje ih potiču na slobodu, znatiželju i aktivno sudjelovanje. Igre pomažu da se djeca prilagode na novu sredinu. Kroz igru će dijete najprije maštati, a mašta će mu pomoći da se lakše prilagodi. Ono će maštati da je prostor u kojem se nalazi njegova poznata sredina te će se tako osloboditi i spontanost. Manja djeca su spontanija i slobodno izražavaju doživljaje. No djeca koja su doživjela neke traume, teže se oslobađaju i do njih treba doprijeti improvizacijom. Da bi se takva djeca prilagodila društvu i riješilo svoj odnos prema njemu, najprije mora riješiti odnos prema samome sebi. Dijete treba najprije dati svoj doživljaj prema okolini u kojoj se nalazi. Za to su idealne vježbe asocijacija koje će nam dati sliku o djetetovom doživljaju svijeta stvarnosti i mašte. U drugim vježbama dijete interpretira lik, pojavu ili pojam, a liku se poistovjećuje dajući mu svoje osobine. U trećim vježbama dijete interpretira likove iz priče ili pjesme i također mu daje svoje osobine. Slijedi djetetov odnos prema drugom djetetu kojeg dobiva za igru, a ubrzo i odnos prema većoj skupini djece koju ne poznaje te se razvija odnos pojedinca prema zajednici i zajednice prema njemu (Glibo 2000).

4.2.2. Lutkarska improvizacija i dramatizacija

Lutkarska improvizacija podrazumijeva monologe, dijaloge i pantomime. Ona je preduvjet za izvođenje složenije lutkarske igre. Lutkarska dramatizacija se odlikuje dinamičnošću, preglednošću, jasnošću, cjelovitošću, zanimljivošću. Karakteristika lutkarske dramatizacije je preneseno, metaforičko kazivanje na sceni. Odgojitelj u vrtiću izvodi lutkarsku improvizaciju, lutkarske igrokaze, lutkarsku dramatizaciju i prerađuje umjetničke tekstove. Lutkarska improvizacija je osnovni oblik lutkarskih igara za odgojitelja u dječjem vrtiću kod složenijih lutkarskih formi. Tijekom lutkarske improvizacije, odgojitelj se mora pridržavati pravila koje ona zahtjeva. Mora biti originalna, govorno jasna, ispunjena nježnostima odgojitelja. U zapletu se ne smije koristiti grubim sukobima te mora podsjećati na dječju igru po nespretnosti i naivnosti. Improvizacijom se u vrtiću stalno služi kako bi se pridobilo djecu te je ona najčešći način započinjanja svih aktivnosti. Njome ovakve igre bivaju zanimljive, humoristične, poetične, nježne i ponajprije spontane te pedagoški vrijedne jer se tada ostvaruju brži rezultati u stvaranju igrokaza tj. drame. Ovim načinom djeca se najbolje opuste te postaju aktivni. Oslobađa se emocija kod djece, a razvijaju se govor, iskazivanje osjećaja i empatija. „Improvizacija je čudesno sredstvo za samoizražavanje i kreativnost“ (Scher i Verall 2006: 11). Improvizacijom se odgojitelj koristi kod složenijih

lutkarskih oblika, a kakva će ona biti ovisi o odgojitelju na kojem je zadatak da lutka u njegovim rukama bude zanimljiva i pobudi kod djece osjećaje, maštu i kreativnost. Često male improvizacije imaju veliko djelovanje na djecu i jednako su vrijedne kao veći lutkarski igrokaz. Lutkarska improvizacija odgojitelju pomaže u raznim situacijama, na primjer, ako neko dijete prilikom dolaska u dječji vrtić odbija ostati i teško se privikava, a pritom je sa sobom ponijelo najdražu igračku, odgojitelj se improvizacijom s lutkom obraća djetetu i njegovoj igrački te se ono polako počne oslobađati i započinje igru u sobi (Pokrivka 1991). Lutkarske improvizacije mogu poslužiti u usvajanju higijenskih navika ili bontona kod djece, a može pomoći u situacijama kada se djeca posvađaju ili odbijaju nešto napraviti. Ipak se ne smije nametati volja igrom, a zahtijevaju se nježnost i humor. Veoma je važna suradnja djece s publikom jer publika motivira svojom reakcijom, ponajprije pljeskanjem, djecu da se užive u svoje uloge s lutkama (Glibo 2000).

4.2.3. Monolog i dijalog

Dijete započinje istraživati mogućnosti svog glasa te se nastavlja izgovaranjem riječi, rečenica, a potom i tekstova. Monolog je razgovor lika sa samim sobom i obraćanje lika gledateljima. Dijete se u igri s lutkom najprije koristi monologom. Govorna interpretacija ovisi o dobi djeteta, no sadržaj je vezan uz djetetove doživljene situacije. Najprije lutkom priča samom sebi, a potom dolazi do druge djece i obraća se njima. Kod djece je monolog razgovor o svemu što ga okružuje, što želi, osjeća i misli. Iz djetetovog monologa će odgojitelj moći iščitati govorne sposobnosti i mogućnosti. Dijalog je razgovor između dva lika ili više likova. Dijete se iz monologa okreće dijalogu tražeći sugovornika. S lutkama se postavljaju pitanja i daju odgovori. Djeca preko lutke komuniciraju s drugom djecom (lutkom) te tako prenose jedno drugom znanja i iskustva, izražavaju sve što misle, osjećaju, žele. Dijalog potiče djecu na socijalizaciju u slobodnoj igri s lutkom jer se djeca međusobno pitanjima potiču na odgovore (Glibo 2000).

4.2.4. Scenski govor lutke

U tradicionalnom lutkarstvu je govor lutaka bio nalik običnim ljudima, kao i izgled, dok u suvremenom kazalištu lutka postaje simbol i dobiva svoje osobine kojima se govor i glas prilagođavaju. Lutka već pojavom na sceni i izgledom nosi u sebi glas specifičan njenim osobinama (Pokrivka 1978).

Poruke se mogu prenositi neverbalno kretnjama, mimikom, držanjem tijela, slanjem fonetskih poruka, verbalnim govorom i slanjem napisanih poruka. Neverbalna komunikacija pomoću pokreta tijela zove se još kinestetska poruka tj. komunikacija. U ove poruke spadaju mimika i držanje tijela. Kad se govori o neverbalnim porukama, djeca prepoznaju raspoloženje odgojitelja i osjećaju je li prisutna napetost i nervoza. Djeca traže od odgojitelja komunikaciju pogledom, a odgojitelj treba svu djecu ponaosob dobro upoznati i prilagoditi komunikaciju njihovim karakteristikama. U kazalištu lutaka glumac komunicira s publikom uz lutku i svu svoju energiju koja se prethodno spominje, prenosi na lutku (Majaron i Kroflin 2004).

Verbalnim izražavanjem vježbaju se i razvijaju govor i sposobnost sporazumijevanja. Dijete lutki daje život svojim glasom kojeg prilagođava i izmjenjuje. Lutka omogućava djetetu da usmjeri emocije, izrazi osjećaje, doživi životne situacije prijevremeno te tako priprema dijete za susretanje s novim situacijama (Hicela 2010, prema Renfro 1982). Neverbalno izražavanje pomaže kod djece kojima se teže verbalno izražavati. Neverbalnom komunikacijom kroz razne aktivnosti s lutkom i uz kazalište, djeca lakše uspostavljaju komunikaciju s okolinom i stvaraju pozitivnu sliku o sebi. Lutka i ostale dramske aktivnosti stvaraju ugodniju atmosferu u kojoj se potiče komunikacija među djecom te odgojiteljima i djecom. Lutka u dječjem vrtiću postaje tada važnija od odgojitelja jer će se dijete lakše opustiti i osloboditi svoje emocije, a lutka će mu to omogućiti bez obzira na riječi. Svojim mogućnostima lutka također potiče kognitivni, socijalni i emocionalni razvoj djeteta. Komunikacija može biti individualna ili grupna, jednosmjerna ili dvosmjerna te primarna komunikacija koja se najviše javlja kod djece predškolske dobi kada djeca postavljaju pitanja na odgovore koje ne znaju odgojiteljima koji znaju i tako zadovoljavaju znatiželju. Sekundarna komunikacija se javlja kod djece školske dobi kada učitelj pomoću pitanja vodi djecu do odgovora (Majaron i Kroflin 2004, prema Blažić 1991).

4.3. Simbolička igra sa scenskom lutkom

Simbolička igra ili igra pretvaranja je igra u kojoj djeca koriste predmete pretvarajući se da su oni nešto što nisu u stvarnosti. To je igra mašte, uloga, dramatizacije i igra „kao da“. Kroz igru s lutkom dijete zamišlja da je ono nešto ili netko drugi te zamjenjuje aktivnosti i predmete iz stvarnosti i to lutkama kao simbolima koji omogućuju djetetu da se ono odvoji od stvarnosti i da počne apstraktno razmišljati (Hicela 2010, prema Miljak 2009). Prvi puta se „kao da“ pojavljuje u drugoj godini života, vrhunac je između treće i četvrte godine, a kasnije do sedme godine postepeno jačim razvojem govora smanjuju se pojavni oblici simboličke igre. Lutka na temelju svojih animističkih osobina i veze koju djeca stvaraju s »afektivne«, omogućuje odgojitelju određen poseban način za poticanje stjecanja iskustva djeteta, vještina, otkrivanja života i svijeta koji ga okružuje (Broggini 1995). Zahvaljujući lutkinoj komunikaciji simboličkim pokretima, glasom, vanjskim izgledom lutke, kostimom, maskom ili oblikovanim predmetom, lutka postaje simbol, a zahvaljujući lutkaru koji joj donosi pokret, postaje živo biće (Hicela 2010, prema Duran 2001).

Postoje četiri obilježja simboličke igre, situacija „kao da“, gdje je uključena mašta. Na početku dijete koristi simbole svjesno i namjerno kako bi označilo stvari, odnose, ideje i doživljaje koje želi prikazati što znači da modificira odnos prema realnosti pa jedan predmet pretvara u drugi predmet, biće ili pojavu. Zatim simboli postaju ritual koji označuje i zamjenjuje predmet, te se označeni predmet i simbolični oblik povezuju slikama, preimenovanjem identičnosti, pripisivanjem stvarnosti nečemu, predstavljanjem apstraktnog pojma u ljudskom obliku. Potom nastaju pravila po kojima se dijete igra. Na kraju u igri dijete na principu zadovoljstva ponavlja neugodne događaje te se simboli povezuju s nesvjesnim slojevima osobnosti. Kad se dijete počne igrati, igra svakodnevne aktivnosti koje imaju za njega važan utjecaj jer je s njima upoznato tako što ih je osobno doživjelo. Ono ponavlja takve aktivnosti i oponaša odrasle kako izvode radnje, kojim redom to rade. Kako bi to izvelo, dijete u početku teži k tome da lutke i predmeti budu slični pravima pa je lutka slična djetetu, itd. S vremenom dijete postiže određenu psihičku zrelost te igračke dobivaju drugačiju ulogu u igri jer je dijete sposobno igrati se na temelju viđenog u predstavi, televiziji ili odslušanog iz priče. Dijete može unaprijed odrediti čega se želi igrati, koje će igračke koristiti u igri te mu sada igračke pomažu u izvođenju igre. Igračke prestaju biti slični stvarnim predmetima i dijete počinje prilagođavati svoj odnos prema stvarnosti i igračke koristi kao zamjenu za nešto i nekog. Lutka prestaje sličiti djetetu te nju zamjenjuju kuhače, štapovi i ruke (Hicela 2010, prema Miljak 2009).

Simbolička igra scenskim lutkama pomaže djeci da oslobode svoje emocije, iskustvo i spoznaju putem mašte. Dijete kroz igru interpretira dijelove stvarnosti u kojima mu inače nije dopušteno sudjelovati. Igre sa scenskim lutkama su govorne igre u kojima se dijete koristi jezičnim simbolima koji mu pomažu da iskaže svoje misli i osjećaje te da se kreativno izrazi. Dijete u ovim igrama s vremenom razvija simboličku transformaciju iskustva pa tako se kod mlađe predškolske dobi može primijetiti kako lutka ima ulogu potpore u igri. Dijete manipulira sa lutkom te je ona u središtu igre. Kao malo, dijete je zadovoljno time što ima lutku u rukama te istražuje sva njena svojstva lupajući, pipajući, vukući, okrećući je. Misli prilikom igranja su kratke kao i same rečenice koje su još i gramatički nepravilne. Dijete nije usvojilo dovoljan broj riječi kako bi se moglo izražavati simbolima. Stoga se najviše koristi mimikom, pokretima i tijelom kod izražavanja a govor u igri sa scenskim lutkama je nejasan sa zastajkivanjem i ponavljanjem. Kod starije djece, također se u igrama dramatizacije obogaćuje rječnik, preuzimaju manji jezični oblici, stilske figure, stilizacija rečenice, kompozicija. Dijete kroz igru izražava ono što misli i osjeća, a scenska mu lutka pomaže da pri tom izražavanju uskladi visinu glasa, riječ, rečenicu, jačinu glasa i tempo govora. Djeci koja imaju poremećeni ritam govora tako da zamuckuju, zastajkuju, brzopleto izgovaraju ili presporo izgovaraju igre lutkom daju pozitivan učinak tako da djeca zbog druge djece budu motivirana željom da ih se razumije i čuje pa govore glasnije i čišće. Ove igre potiču djecu na emotivnom i intelektualnom planu, razvoj stvaralačkih sposobnosti govornog stvaralaštva te se u igrama otkriva ličnost djece i potiče na spontano izražavanje doživljaja svijeta. Kod djece predškolske dobi lutka dobiva logičko osmišljene pokrete. Nastaju duži monolozi i dijalozi, složenije gramatički oblikovane rečenice i djeca imenuju zamišljene predmete i složenije radnje koje lutka izvodi (Bastašić 1990).

5. LUTKA U DJEČJEM VRTIĆU

Scenska lutka stvara kod djeteta osjećaj uzbuđenja i razigranosti. Ona potiče dijete da riječima izrazi svakim danom sve bogatiji doživljaj svijeta te kod djeteta pokreće maštu, misli i emocije. Scenska lutka živi u djetetovim rukama te ono kroz igru s njom stvara svoj zamišljeni svijet, svijet mašte i svijet koji je djetetu u stvarnom životu nedostižan. Lutka privlači dijete svojom mogućnošću da se njome manipulira na način na koji dijete želi. Scenska lutka treba ispunjavati likovnost i funkcionalnost. Točnije ona ne smije imitirati živi lik već biti simbol te mora predstavljati određen svojstven karakter svojom likovnom stiliziranošću, čistoćom, poetičnošću. Kad dijete u vrtiću uzme takvu lutku u ruke, stvara mu se veći interes za nju i svakim susretom lutka ga zadivljuje pokretima, duhovitošću i nježnostima. Kod djece predškolske dobi, lutka treba biti jednostavna za manipulaciju te ne smije biti preteška ni prevelika. Lutkina stilizacija ovisi o dobi djece. Predškolska djeca koja već shvaćaju pojam o određenom liku, razumjet će lutku koja je apstraktnija i koja sadrži na sebi simbol tog pojma. Ako dijete nije steklo jasan pojam o liku, niti jednostavnije prikazivanje lutke neće mu biti jasno. Scenska lutka u dječjem vrtiću mora u sebi sadržavati poticajne elemente u skladu s onim što točno želi potaknuti. Funkciju scenske lutke može ostvariti i neki predmet koji daje metaforično značenje (Pokrivka 1991). Lutkom se ostvaruju kurikularni ciljevi i olakšava pristup prema djeci (Hicela 2010, prema Renfro 1982). Ona ima i terapijsku funkciju, koristi se kao edukativno-didaktičko sredstvo i potiče na kreaciju. Terapijska funkcija lutke podrazumijeva da pomaže u radu sa zatvorenim, nekomunikativnom djecom, djecom s poremećajima u ponašanju i teškoćama u razvoju. Lutka „rješava“ sukobe među djecom i pomoću nje dijete prevladava strahove i teškoće. Pa tako može djetetu koje se teško govorno izražava ili muca, pomoći da prevlada taj problem, postane sigurno u sebe i stekne samopouzdanje. Lutka ima edukativno-didaktičku ulogu što znači da djecu predškolske dobi priprema za školu koristeći se u raznim obrazovnim područjima poput materinjeg jezika, prirode i društva, usvajanja matematičkih pojmova, stranog jezika, likovne i glazbene kulture, ali i tjelesnog odgoja. Uz lutku se djeca često zainteresiraju za vlastito stvaranje lutke. Lutka potiče dječju samostalnost koja se ne odnosi samo na fizičku samostalnost odijevanja i hranjenja, nego i na mnoge životne situacije koje zahtijevaju samostalnost, npr.: odabir igračke za igru, odabir aktivnosti, rješavanje problema i zadataka, itd. Lutka pomaže djetetu kroz igru da se ono vidi kao jedinstvena osoba, vjeruje u sebe u svoje ideje i stekne osjećaj samopouzdanja i važnosti (Hicela 2010, prema Čudina Obradović 1990).

5.1. Načini uporabe lutke u dječjem vrtiću

U dječjem vrtiću, lutka se može koristiti na pet načina prema Brogkini (1995.) To su lutka/skupina, lutka/sadržaj, lutka/područje, lutka/odgojni projekt i lutkarske igre scenskom lutkom koji su ujedno važni kao model ponašanja i učenja u igri kod djeteta.

Lutka/skupina se najčešće koristi prilikom polaska u dječji vrtić kada se dijete počinje prilagođavati u skupinu, prilikom procesa socijalizacije. Lutka se koristi u svakodnevnim situacijama u sobi dječjeg vrtića i omogućuje odgojitelju lakše uspostavljanje i održavanje pozitivne komunikacije s djecom ako su sramežljiva, a ako su živahna pomoći će im da usmjere pažnju na drugu djecu. Osim što će potaknuti prijateljstvo i suradnju među djecom, lutka će djeci omogućiti da se uključe u svakodnevne aktivnosti i situacije koje se izvode i ponavljaju poput spremanja na spavanje, korištenja pribora za vrijeme jela, postavljanje stolova, pranja ruku, pospremanje igračaka i sobe, itd. Lutka će svojim emocijama u djetetu potaknuti slične emocije te ih naučiti odgovornosti, empatiji, suradnji, ljubaznosti i ostalim dobrim obrascima ponašanja. Kroz interakciju djeca razvijaju socijalne vještine i postaju socijalno kompetentni. Socijalno kompetentno dijete zaključuje, tumači događaje, stvara i prilagođava reakcije koje zahtijeva okolina, zauzima tuđe perspektive, uči o društvu i shvaća ljudske odnose. Kroz socijalizaciju dijete uči kontrolirati svoje ponašanje, razvija osobnost te stječe znanja, vještine, motive koji su potrebni za interakciju sa okolinom (Hicela 2010, prema Schaffer 1988). Postoje djeca koja se teško socijaliziraju što pokazuju ispoljavanjem agresije ili hiperaktivnim ponašanjem. Na ovaj način odgojitelj može pristupiti i takvoj djeci s težim ili lakšim poremećajima u razvoju. Takvoj će djeci odgojitelj pomoću lutke olakšati socijalizaciju. Također će pomoći u konfliktima ili nekim drugim problemima kod djece i među djecom u skupini. Za rješavanje konflikata odgojitelj će pomoću lutke u lutkarskim improvizacijama i dramatizacijama pokazati djeci zašto nastaju svađe i na koje načine se one mogu riješiti (Hicela 2010). U dječjem vrtiću se najviše koriste lutke prijatelji skupine koje pomažu uspostavljanju odnosa sa svakim djetetom u skupini i omogućuju mijenjanje odnosa između odgojitelja i djece, djece i roditelja i međusobno između djece. Na primjer, ako je dijete ljuto ili tužno, lutkom može izraziti osjećaje, opušteno bez odgovornosti za ono što lutka govori (Renfro 1982). Prema Hitrec (1991) igrom uloga s lutkom ublažavaju se strahovi kod djece i prihvaćaju teško podnošljive situacije. Lutke prijatelji skupine izrađuju se uz pomoć djece te se za njih djeca emocionalno vežu pa ih lutka svugdje i svakodnevno „prati“

(Hicela 2013). Dijete pomoću lutke upoznaje sebe, svoje tijelo, građu, veličinu, detalje i razlike među djecom. Koristeći različite vrste lutaka kao što su ručne lutke, lutke sjene, lutke na štapu, marionete, humanete, mimičke lutke, lutke ruke, prsti, koljena, stopala, potiče se razvoj dječje osobnosti. Humaneta je tjelesna lutka napravljena od papira ili papirnate vreće koja visi oko vrata dok su njene noge i ruke pričvršćene na djetetove te ih ono animira. lutka je ispred djeteta koje pokreće lutku svojim pokretima. Ova lutka pruža djetetu osjećaj sigurnosti jer je ono „sakriveno“ iza nje. Kakva će biti animacija lutke ovisi o djetetovim pokretima tijela što ujedno potiče dijete da istražuje s načinima slanja poruka koje su neverbalne. Humaneta omogućuje djetetu da se ono stopi s osjećajima lika te postane opušteno. Postoji i humaneta zvana ja-lutka koja je ispred djeteta, ali ga ono samo drži u rukama bez da se pričvršćuje na njegove ruke i noge. Ova lutka pomaže u socijalizaciji jer je zajednički izrađuju sva djeca pa se uče prilagodbi i razvijaju raznovrsne vještine i sposobnosti. Ova se lutka predstavlja djetetov alter ego što znači da dijete postaje druga osoba (Pokrivka 1991).

Lutka sadržaj i lutka područje se koriste kako bi se potaknulo i produbilo iskustvo kod djece unutar određenog sadržaja ili odgojno obrazovnog područja. lutka gradi znanje kod predškolske djece te omogućuje strukturiranje postojećeg znanja. Lutke su pogodne za učenje mnogih sadržaja prije polaska u školu i kasnije u nižim razredima osnovne škole. Lakše se usvaja čitanje, pisanje, i zapamte pjesmice. lutka „zna“ matematiku te pomaže djeci da nauče brojati, zbrajati i razlikovati matematičke znakove i pojmove, npr.: manje-veće, itd. (Hicela 2013).

Lutkom-projektom rad na projektu podrazumijeva aktivnosti u kojima jedno ili više djece dublje proučava određenu temu ili problem. On se koristi radi lakšeg ostvarivanja tjelesnog, psihomotornog, socio-emocionalnog i spoznajnog razvoja, razvoja osobnosti, istraživanja i stvaralaštva. Istraživanje je pokazalo kako lutka povezuje područja važna za razvoj djeteta poput razumijevanja, pokreta, govora, suradnje s okolinom te se proživljavaju razne situacije i sudjeluje u igrama istraživanja i otkrivanja (Hicela 2013: 31, prema Majaron 2004: 78). lutka potiče djecu na prelaženje iz jedne aktivnosti na drugu u sklopu iste teme i pomaže odgojitelju da potakne kod djeteta interes za temu koja se realizira u projektu. Kod djece se cjeloviti razvoj ostvaruje i samim procesom izrađivanja lutke čime se slažu i ostali autori (Hicela 2013, Ladika 1975, Majaron 2002, i dr.). Prilikom izrade lutke, stvara se komunikacija i rješavaju problemi kod djece. Kod djece se zanimanje za lutke i njihovu izradu

najčešće pojavljuje nakon odgledane predstave ili odslušane i odigrane priče odgojitelja (Hicela 2013).

5.2. Uloge odgojitelja u igri s lutkom u dječjem vrtiću

Svako je dijete individua za sebe i stoga odgojitelj mora biti sposoban njihove potrebe prepoznati i zadovoljiti ih. Koristeći lutku u komunikaciji i interakciji s djecom, lakše će se prepoznati i zadovoljiti njihove psihološke potrebe. Odgojitelj pomoću lutke razgovara s djecom što mu olakšava shvaćanje djece koja se lakše otvaraju lutki te joj izražavaju svoje želje i misli, probleme i prihvaćaju mišljenje lutke (Hicela 2010). Odgojitelj treba biti temeljno pedagoški i metodički obrazovan, poznavati psihologiju, glazbenu, likovnu i scensku kulturu, kazališnu pedagogiju, govornu kulturu i biti stvaralački samostalan (Perić Kraljik 1997, prema Kermek Sredanović 1991). Odgojiteljeva zadaća je upoznati djecu s lutkama, s njihovim animacijskim mogućnostima. Važno je poticati djecu na igru jer ih ona čini sretnima i zadovoljnim. Kroz igru će odgojitelj najlakše uputiti djecu na čistoću i izražajnost govora (Hicela 2013). On sudjeluje u dramskoj igri, inspirira je, motivira, planira tj. režira dramsku igru. Djecu potiče na pronalaženje jednostavnih dramskih zapleta i odnosa među likovima, rješenja kod rekvizita, dekora, izrađivanja sredstava poput jednostavnih instrumenata i izbora kostima. Važno je da odgojitelj zapisuje i vodi dnevnik dramskih igara jer će tako steći samopouzdanje i prikazati maštovitost i originalnost kojom se vodio kroz igre. Kakva će biti dramska igra ovisi o izboru odgojitelja koji se vodi vrstama angažmana koje želi i treba aktivirati. To mogu biti buđenje emocionalne inteligencije, razvijanje igara s pokretom, logičnost i jednostavnost radnje, razvijanje zajedništva, rješavanje problema. Na teme koje su prilagođene interesima djece te su ispunjene ritmom, napetošću, iznenađenjima, humorom, zanimljivim mjestom i vremenom radnje, djeca će se vrlo rado igrati (Perić Kraljik 1997). Lutka u odgojno-obrazovnom radu može obogatiti rad odgojitelja. Korištenje lutke ovisi o motivaciji i spremnosti odgojitelja. Većina odgojitelja lutku smatra dječjom igračkom, nepotrebnom za njihov rad. Ipak, postoje odgojitelji koji su svjesni koliko je lutka važna. Lutkom će se kod djeteta obogatiti iskustvo. Odgojitelj u igri može imati različite uloge ovisno o onome što se događa u igri i što se traži od njega u određenom trenutku. Lutkom odgojitelj predlaže aktivnosti i igračke te pomaže djeci da sami riješe sukobe u igri. Koristeći se lutkom, odgojitelj će omogućiti djetetu da se ubaci u već igranu igru bez da ono ometa igru i izazove sukob među djecom. Ukoliko ostala djeca odbiju igru novog djeteta, lutka će pomoći djetetu da odabere novu igru i sredstva i potaknuti ga da ustraje u igri. Odgojitelj može biti usporedni igrač što znači da se igra s lutkom pored djece, a ne sa djecom. Tako će

svojom igrom odgojitelj privući dječju pažnju te će ona promatranjem spontano izvoditi slične ili identične radnje i pritom pravilno naučiti kako se trebaju izvoditi. Odgojiteljeva uloga je također promatračka jer on pomoću lutke prati i verbalno opisuje sadržaj igre, komentira, daje nove ideje te tako produljuje igru. Ukoliko u igri odgojitelj promatranjem shvati da se može uključiti s lutkom u igru postaje sudionik i uzima ulogu u igri, a lutka može podijeliti uloge djeci te kao posrednik djecu razvrstati u skupine prema sličnim karakteristikama ili različitim kako bi se mogli nadopunjavati. Odgojitelj mora stalno istraživati, promatrati, zapisivati i organizirati odgojno-obrazovni proces, a za to je uloga lutke poželjna u radu s djecom (Hicela 2010).

6. LUTKARSKI IGROKAZI ZA DJECU PREDŠKOLSKE DOBI

Predškolsko doba djeteta je veoma bitno doba, kada je ono na pragu polaska u osnovnu školu. Odgojiteljeva uloga je pripremiti djecu za taj važan događaj u kojem postepeno prelaze iz ustanove učenja kroz igru u ustanovu u kojoj učenje postaje više od igre i svakim danom zahtijeva sve više pažnje. Kako bi dijete bilo spremno za takav preokret, u vrtiću usvaja sva znanja potrebna za bržu i lakšu prilagodbu novim pravilima društva koje škola zahtijeva. Ne smije se zanemariti činjenica da je dijete kroz fazu učenja kroz igru usvojilo prethodna znanja o početnim pojmovima matematike, hrvatskog jezika i prirode, pa čak i stranog jezika. Kakva je uloga igrokaza u tom procesu učenja? Odgovor je sama riječ, igrokaz, odnosno, kazivati kroz igru. Stoga je igrokaz idealan način učenja i usvajanja novih pojmova i svog znanja potrebnog za lakšu prilagodbu u društvu. Osim toga, pruža dramski odgoj kroz koji omogućava djeci kontrolu emocija i emocionalnog izraza te da oslobode svoje emocije (Coffou 2008).

Igrokazi za djecu se dijele na igrokaze za predškolsku i školsku djecu. Kada se govori o igrokazima za predškolsku i vrtićku djecu veoma je bitno poznavati njihove interese i sposobnosti. Također se treba voditi maštom jer lutka u djetetovoj igri potiče dijete na maštanje i potrebu da nestvarno pretvori u stvarnost. Kod promatranja djetetove igre s lutkom uočava se kako dijete s lutkom priča i lutka „priča“ s djetetom. Dijete stvara maštom rečenice te ispituje lutku i odgovara lutki, raspravlja se s lutkom, izvodi tzv. dijalog ili pak priča lutki i povjerava joj se. Ponekad joj i zapjeva ili lutka „zapjeva“ njemu, a sve se to naziva dramskom i lutkarskom dramatizacijom koju dijete izvodi kroz igru s njom (Glibo 2000). Igra s lutkom pomaže djeci u koordinaciji pokreta, emocije i misli. Radnja lutkarskog igrokaza za djecu u vrtiću treba biti jednostavna, s manje sukoba među lutkama (Vigato 2011).

Rad na igrokazu najbolje je započeti improvizacijom kojom djeca pretpostavljaju odnos likova ili situacije ili pak odgajateljevim prepričavanjem sadržaja ili situacije s tim da djeca moraju nastaviti svojom maštom i završiti priču. Ako se u predstavu djecu uvodi čitanjem, tada već prvo čitanje od odgojitelja zahtijeva izražajnost i jasnoću izgovora, kako bi se uspješno prenijela ljepota dramske riječi. Razgovor s djetetom treba ukazati na djetetovo razumijevanje lika, zašto im se neki lik svidio, a neki pak, drugi, nije, i sl. Govorimo li konkretno o dramskoj predstavi za djecu u predškolskoj dobi, tada drama ima odgojnu vrijednost. Čitav niz priprema, vježbi i improvizacija, zapravo vodi usvajanju i razumijevanju

važnosti različitih životnih uloga koje djecu ubuduće čekaju. Također, tada se publika stavlja u drugi plan, jer odgajatelji nastoje raditi sa čitavom skupinom kako bi svi iskusili dio kazališnog života. U slučaju da se voditelj grupe odluči na podjelu djece na glumce i gledatelje, tada dijete i u ulozi gledatelja usvaja određene obrasce ponašanja vezanih za kazalište (čekanje u redu, kupovanje karata, ulazak u kazalište, pristojnost, tišina i sl.) (Ladika 1970).

6.1. Dramski odgoj

Pod pojmom drama za odgoj drama je korisna za djetetovo odrastanje. Kroz rad na predstavi dijete ulazi u odnos sa samom predstavom, s ostalom djecom koja rade na istoj, s društvom u kojem odrasta, s umjetnošću i, naposljetku, sa životom (Gruić 2002). Uzmemo li dramu kao metodu poučavanja i usvajanja kroz umjetnost (gdje je najvažnija metoda bilo kakav oblik izražavanja koji uključuje realne ili izmišljene situacije, predmete ili ljude, odglumljeni od strane samog djeteta), tada o takvoj drami govorimo kao o vrsti kreativne igre. Interpretacija bilo kakvog prošlog događaja ili iskustva kroz igru, u kojoj dijete prikazuje svoje shvaćanje situacije, ukazuje na shvaćanje drame kroz odgoj kao način učenja kroz akciju (Dragović i Balić 2012). Drama je sredstvo koje u korelaciji s igrom i kazalištem osigurava djeci da se slobodno izražavaju, razvijaju maštu, socijalno i mentalno osvještavaju, steknu samopouzdanje, samopoštovanje, samodisciplinu i spoznaju o samom sebi, razviju svijest o umjetnosti i usavrše govor. Uz pomoć drame djeca uče kako surađivati s drugima, razmišljati i organizirati se te poboljšava fizičku koordinaciju i zdravlje. Osim što se koristi u društvenom, moralnom odgoju, drama ima ulogu u emocionalnom sazrijevanju i ima terapijski i oslobađajući učinak. Kad odgojitelj organizira dramu, najprije djecu upoznaje s pravilima te ih uči disciplini. Djeca trebaju naučiti biti dobra publika koja je potaknuta na gledanje i slušanje (Scher i Verrall 2005). Kao što je prethodno spomenuto, djecu je zadatak pripremiti za realan svijet s kojim će se susresti polaskom u osnovnu školu. Stoga djeca ponajprije moraju steći i razviti i društvenu svijest i njezine sastavnice kao što su samokritičnost i kritičnost, odgovornost, razvoj humanih moralnih uvjerenja i razumijevanje međuljudskih odnosa te stjecanje sigurnosti i samopouzdanja. Dramski odgoj je najbolja metoda rada s predškolskom djecom, a osnovni način provođenja dramskog odgoja je upravo dramska igra. Djeca kroz kreativan rad, raspoznaju estetske vrijednosti služeći se kognitivnim i emocionalnim sposobnostima (Dragović i Balić 2012). Prije svega, treba obratiti pozornost

na dob djece i njihove mogućnosti i fizičke i psihičke sposobnosti. Na temelju toga u skladu s tim karakteristikama se stvaraju dramske igre. Važno je njima započeti u što ranijoj dobi djece. Kako djeci predškolske dobi nedostaje iskustva, dramskim igrama se upravo to iskustvo i stječe. Dramskom igrom kod djece stvaraju se ljubav, nježnost, prijateljstvo, dobrota te ostale lijepe i pozitivne životne vrijednosti. Nakon što se osigura ugodna i opuštena, poticajna atmosfera, potrebno je netom prije dramske igre izreći sva pravila djeci te njezin cilj i svrhu. Također, djeca moraju shvatiti da su svi jednaki i jednako važni u igri te da ih ne mora biti strah ako pogriješe jer je greška način učenja. U igri je odgojitelj često sudionik s djecom ili samo promatrač i nikako ne smije manipulirati igrom i upozoravati djecu na greške i ispravljati ih. To znači da manipulira samim dramskim odgojem. Ipak su djeca ta koja vode dramsku igru i izvode je, a odgojitelju je uloga poticati na igru i osigurati uvjete (Vigato 2011).

6.1.1. Dramske igre

Kreativna dramatika je dramska igra, koja kod djece u vrtiću podrazumijeva dramatizaciju kratkih pjesama i priča, igre sa zamišljenim prijateljima, davanje neživim igračkama živost i stvaranje malih priča. Predškolska djeca su sposobna improvizirati na tekst iz bajke, priče, pripovijetke, pjesme i legendi (Vigato 2011). Kreativna drama podrazumijeva veći broj sredstava za izražavanje kao što su mimika, pantomima, pokret, maske, lutke, improvizacije, dramatizacije, glazba, itd., te pomoći djeci da njima lakše izraze svoje osjećaje, misli i htijenja. Kreativna drama pomaže u razvoju samopouzdanja, kreativnosti, smisla za lijepo, socijalizacije, moralnih i duhovnih vrijednosti, usavršavanje komunikacijskih vještina, mišljenja, surađivanje s drugima i poznavanje samoga sebe. Upravo se kreativnom dramom stvaraju verbalna i neverbalna komunikacija. lutka je posrednik poruka između odgojitelja i djece i tada se stvara dvosmjerna komunikacija. „Najprije se odrasla osoba s lutkom u ruci obraća djeci; no kasnije će dijete reagirati pomoću posrednika – svoje lutke, možda čak animacijom svoje igračke – i izraziti će svoje mišljenje“ (Majaron 2000: 33).

Dramske igre za djecu predškolske dobi su neophodne i trebaju se osigurati svoj djeci. S obzirom da nemaju sve predškolske ustanove mogućnosti da nabave dramske pedagoge i voditelje, odgojitelj mora biti osposobljen za planiranje i vođenje dramske igre. Odgojitelj treba znati specifičnosti dramske igre za djecu predškolske dobi i da se u njima igraju uloge, režira, stvaraju nove drame. U dramskoj igri nije cilj predstava nego kreativna igra. Stoga se

sastavnice poput teksta i publike zaobilazi. Dramska se igra planira te djeca u suradnji s odgojiteljima sama improviziranjem stvaraju teme dramske igre. Dramska igra također utječe na razvoj emocionalne inteligencije, točnije na razvoj zdravog odnosa prema sebi i drugima. Omogućuje djeci uživljavanje u vlastitu i tuđu emocionalnu situaciju, tako da osvijeste i shvate vlastite i tuđe osjećaje i razviju sposobnost empatije. Kroz dramsku igru djeca izražavaju i istražuju što osjećaju i kako te putem igre rješavaju negativna stanja (Perić Kraljik 1997).

Dijete nosi u sebi smisao za dramsku igru te se već u drugoj godini života javlja spontano simbolička mašta kojom dijete koristi simboličke predmete za realne predmete što se i prethodno spominje u radu. Zahvaljujući simboličkim igrama, izvode se dramske igre (Perić Kraljik 1997). Za razvoj dramskog izraza, odgojitelj mora djeci stvoriti povoljne uvjete. Sama ugodna atmosfera je bitna za motivaciju za dramsku igru. Njome se stvara osjećaj slobode kod djece u izražavanju i stvaranju (Coffou 2008). Ako scenski prostor nije naznačen, to je kod djece dobro jer se tako stvaraju rješenja i kretanja se odvijaju u cijelom prostoru i osjećaju se slobodna. Scena se treba stopiti s ciljem predstave i mora odisati jednostavnošću bez gomilanja nepotrebnih sredstava. Za kostime se koriste različiti materijali, vuna, platno, spužva itd., a u dječjem vrtiću izrađuje ih odgojitelj sam ili djeca uz njegovu pomoć. Rekviziti također ne smiju biti pretrpani, već jednostavni uz napomenu da ih sama djeca izrade jer će ih to motivirati da ih i koriste u igri na sceni. Plesne pokrete djeca hvataju uz pomoć odgojitelja i zajedno se dogovaraju oko koreografije. Važno je da se plesni pokreti uklope u predstavu i čine cjelinu zajedno s riječima, glazbom, pokretima i drugim elementima koji čine predstavu (Skok 1994). Da bi se kod djece potaknula dramska igra kod lutkarskog igrokaza, potrebno je omogućiti im da pogledaju uživo takav igrokaz te postavljanjem pitanja i razgovorom stvoriti kod djece motiv da i sami izvedu jedan takav sadržajno njima prilagođen. Gledajući igrokaz djeca se vježbaju slušanju što im olakšava da kasnije i svoje vršnjake prilikom izvođenja igrokaza aktivno slušaju i tako razviju kulturu ponašanja. Osim toga kroz igrokaz djeca usvajaju nove pojmove koje se odnose na sporazumijevanje i govornu komunikaciju. Govor, slušanje, igre pitanja i odgovora, igre imitiranja zvukova prirode, oponašanje zanimanja i raznih situacija, igre zamišljanja, se također uz lutku mogu usvajati a tako se obogaćuje rječnik i razvija kultura ophođenja i slušanja sugovornika. Govorno se stvaralaštvo razvija opisivanjem stvari, zamišljenih stvari, krajeva, stvaranjem priča, monologa i dijaloga. U takvim dramskim igrama, improvizacijama, u kojima se djeca govorno izražavaju bitno je da to zaista bude njihovo spontano izražavanje. Identifikacijom ili poistovjećivanjem, glavnom

osnovom dramskog doživljaja, vježba se oživljavanje stvari koje se nalaze u istom zamišljenom prostoru, a vezani su uz prijateljstvo ili neprijateljstvo (pozitivni i negativni likovi u pričama, zapleti i rješavanje problema). Bez identifikacije ne bi bilo scenskog stvaralaštva. Ne bi postojalo duboke, istinite proživljenosti s dramskim likovima, pa je upravo identifikacija polazna točka u izgradnji likova (Skok 1994). U dramskoj igri, djeca su igrači koji uz pomoć odgojitelja te kasnije i sami pronalaze i određuju te izvode kraće sadržaje. U lutkarskom igrokazu djeca će se s lutkama poistovjetiti, a odgojitelj će ih kroz aktivnosti potaknuti na dramsku igru. U dramskoj igri djeca se ostvaruju, a lutka je sredstvo koje im pomaže u tome. Odgojitelj s lutkom ili bez nje služi se usmenim dramatizacijama, dramskim improvizacijama i razgovornim igrama. Djeca kroz igru usput nauče što je to igrokaz, kakvi su i koji su igrokazi za djecu prilagođeni njihovoj dobi. Također, uče uočavati obilježja u skladu s mogućnostima karakterističnim za tu dob. Djeca vole oponašati i imitirati razne uloge i radnje iz stvarnog života bliskog onome viđenom i doživljenom ili čak identičnom. Sve to pridodaje razvoju dječjeg govora i tako se stvara dramska igra. Pa tako dječje stvaralaštvo, kao dio dječje svakodnevnice, omogućuje da djeca pokretom, mimikom, tonom, bojom sve manje s vremenom oponašaju viđeno i doživljeno, već reagiraju u skladu s vlastitim mogućnostima izražavanja i stvaranja (Coffou 2008).

6.2. Utjecaj kazališnih predstava na predškolsku djecu

Kazališne predstave svojim radnjama na sceni pozitivno djeluju na djecu. U isto vrijeme djeca su interpretatori i gledaoci. To znači da i prenose i primaju doživljaje dramske riječi koja je u predstavi prikazana. Važno je smisleno odabrati radnju koja će se lutkom prikazivati i pritom iznijeti poruka priče. Lutkarska predstava može i ne mora imati odgojnu poruku. Lutkarski se igrokazi za djecu vode više umjetničko-estetskom i poetskom doživljaju nego moralno-didaktični i edukativnim izražavanjem. Ipak, koji god doživljaj se želi u djetetu pobuditi, mora se paziti na izbor teksta jer on ne smije zbunjivati i biti nerazumljiv djetetu. Prvo iskustvo s igrokazom mora biti pozitivno iskustvo jer će u protivnom dijete imati averziju prema lutkarskim kazalištima te će svaki idući susret u njemu izazivati strah i povlačenje. Nerazumljiv sadržaj će dijete zbuniti, rastužiti i razočarati te će ono izgubiti samopouzdanje i povući će se u sebe i prestat će maštati. Također će se odvojiti od okoline i svojih bližnjih (Glibo 2000). Predstave lutaka djeci također daju osjećaj stvarne okoline koje ih okružuju. Točnije, kada dijete dođe na predstavu ona je djetetu dio njegovog života koji se

doma ili u vrtiću odvijao prije dolaska na predstavu. Mašta u djetetovom životu daje djetetu slobodu i način da prebrodi sve strahove koje ima. Djeca će nakon odgledanog igrokaza ili odslušane priče, ostati u ulozi glavnog lika i projicirati nestvarni život lika u svoj stvarni život te će izvoditi svoje male predstave u igri s lutkama. Takve su igre spontane i nastaju poticanjem odgojitelja da pokažu znanje o sebi i drugima, razvijaju maštu i stvaralaštvo te preoblikuju vlastito iskustvo kroz igru.

6.2.1. Priprema odgojitelja i djece za dolazak lutkarskog kazališta

Kada u dječji vrtić dolazi lutkarsko kazalište, treba se prethodno pripremiti sam odgojitelj, a potom i pripremiti djecu. Odgojitelj treba biti obaviješten o tome kakva će biti predstava tj. kojeg sadržaja. Sadržajno igrokazi mogu biti dramatizacije poznatih bajki i priča, dramatizacije tematski vezane za događaje i proslave, dramatizacije s naglašenim odgojnim ili obrazovnim elementom i ostalo. Ako je tema sadržaja bajka ili priča, odgojitelj treba nabaviti i pročitati tekst te kroz razgovor s djecom objasniti i upoznati djecu s novim nepoznatim pojmovima i utvrditi stečeno znanje. Ako se radi o dramatizacijama nekog događaja također treba djecu upoznati s tekstom koji prikazuje neki događaj, naučiti ih novim pojmovima i proći elemente vezane uz događaj. Ako se djeca prethodno upoznaju s novim elementima, lakše će shvatiti sadržaj predstave i povezivati naučeno s viđenim. Odgojitelj mora obratiti pozornost i na ponašanje i informacije koje će prikazati djeci vezane uz dolazak kazališta lutaka jer djeca uče od odgojitelja i kako se on bude ponašao prema jednom događaju u vrtiću tako će se i djeca ponašati. Zato je važno da odgojitelj pruži pozitivne informacije pune poštovanja prema tom događaju. Također treba unaprijed pripremiti djecu na ponašanje prilikom gledanja lutkarske predstave i smještanja u prostoriju gdje će se predstava izvesti. Djeca trebaju naučiti da se ne smije lupati, vikati i skakati prilikom gledanja predstave jer se tako u kazalištu ne ponaša. Dozvoljeno je pljeskati, smijati se, no pljeskanje kod djece je često spontano i ne smije se sprječavati ako to sama djeca pozele. Kad se govori o prostoru, važno je da bude prozračeno prije ulaska djece i početka predstave. Za atmosferu je poželjno da je zatamnjeno s rasvjetom. Scena treba također biti posložena. Za vrijeme predstave odgojitelj treba pokazivati emocije, pratiti predstavu, bodriti, navijati i pljeskati te tako biti dobar primjer djeci. Nakon predstave djeca će poželjeti kontakt s lutkama i glumcima te je važno osigurati im susret s njima. Neka će djeca htjeti vidjeti izbliza paravan i pokrenut lutku pa im je i to poželjno omogućiti (Kraljević 2003).

7. STVARANJE LUTKARSKOG IGROKAZA U PREDŠKOLSKOJ USTANOVI

Razdoblje stvaranja predstave je razdoblje u kojem se nakon odabira teksta ili izmišljenog teksta stvara predstava. Stvaranje započinje čitanjem i analizom teme, točnije razgovorom o likovima, emocijama te se probavaju glasovi djece kako bi se mogle podijeliti uloge. Zatim se lutke izrađuju od jednostavnog materijala i usvaja se tekst. Važno je ne učiti tekst napamet, već spontano kroz pokuse (Coffou 2008). Dijete je najbolji kritičar jer spontanošću i iskrenošću reakcije na viđeno i doživljeno (nedoživljeno) ujedno i ocjenjuje (Kermek Sredanović 1991). S obzirom da predškolska djeca ne poznaju učenje tekstova, a treba razumjeti situaciju kako bi moglo odgovoriti, za oživljavanje igrokaza s djecom koristi se metodički pristup dramsko-scenskom djelu (Ladika 1970). Način na kojem se djetetu prilazi prilikom rada na dramskom tekstu, područje kreativno-pedagoške inicijative redatelja-pedagoga. Točnije, odgojitelj je taj koji svojom odgajateljskom, redateljskom i pedagoškom odgovornošću i profesionalnošću, pedagoškim metodama igrokaz nastoji približiti djetetu. Pripremu igrokaza s djecom potrebno započeti od unutrašnjeg doživljaja, kako bi dijete potpuno prihvatilo dramsku riječ kao svoj osobni doživljaj, a da bi se to ostvarilo treba ju povezati s istinskim uživanjima u dječjoj igri. Odgojitelj prvo stvara shemu, plan, jednu organizaciju, prema kojoj usklađuje redoslijed događanja. Prilikom odabira teksta za lutkarske igrokaze, odgojitelj obraća pozornost na tip lutke koju će koristiti (Glibo 2000).

Predstave odgojitelja s lutkom sadrže uvijek neku moralnu poruku koju dijete pažljivo upija i ozbiljno doživljava. Dobra pripremljenost i izvedba će kod djeteta ostaviti veliki trag i tada će se ono poistovjetiti s likovima, te će kasnije uzeti i preraditi svoje iskustvo. Za pripremu predstave, odgojitelj se treba dobro upoznati sa svim mogućnostima i svojstvima scenskih lutaka, kao i animator. Što se tiče teksta i pripreme predstave, odgojitelji moraju biti oprezni. Predstava se najčešće u vrtiću izvodi u sobi dnevnog boravka, ali to ne znači da se ne moraju poštovati sve značajke pripreme dobre lutkarske predstave (Hicela 2013, prema Županić-Benić 2009). Kako bi djeca mogla realizirati svoje male igrokaze, potrebno je osigurati uređen prostor paravana te ostalim sredstvima i materijalima koji omogućuju da dijete kad god poželi sudjeluje u igrama. Pripremanje i izvođenje lutkarske predstave pomažu djeci pri dopunjavanju, usvajanju, izmjenjivanju i izražavanju stečena znanja i u isto vrijeme građenju novog znanja. Mala djeca od 2 do 3 godine ne podnose pripreme za igru već teže ka pokretu i odmah traže izvoditi igru. Djeca od 3 do 4 godine u predstavama prikazuju međusobne odnose s djecom i odnose između odraslih i djece (Ladika 1975). Lutkarski igrokazi imaju utjecaj da riječima kod djece razvijaju jezične sposobnosti, maštu, izražavanje

emocija i ovladavanje njima. Djeca uspostavljaju međusobne odnose, razvijaju spoznaje o sebi i drugima i usavršavaju svoje komunikacijske vještine i kreativnost (Perić Kraljik 2008). Za realizaciju je također potreban izbor kvalitetnog dramskog djela, prilagođeno dobi djece za koju se predstava želi izvesti. Ukoliko su djeca prošla dramski studio, spremna su sama interpretirati uloge u kazališnoj predstavi. Voditelj-odgojitelj djecu uvodi u dramsko djelo čitajući te tako potiče njihov interes. Radnja djela potiče djecu da ga analiziraju i izdvoje što im se svidjelo, a što nije i zašto, koji im je najbolji lik bio, itd. Kada se obradi sve u vezi s djelom, odgojitelj dijeli uloge te se obrađuje dramski tekst kroz produbljivanje odnosa, sukoba i razjašnjavanja glavne ideje (Ladika 1970). Zajedničko stvaranje lutkarskih igrokaza utječe na razvoj psihosocijalnih spoznaja kod djece te usavršavanje sposobnosti u komunikaciji. Postoje dvije faze praćenja procesa izvođenja lutkarskih igrokaza, važna kod razvoja psihosocijalnih spoznaja djece. To su faza postavljanja teme igrokaza i faza razvijanja teme lutkarskog igrokaza. Obje su faze važne kod interpretacije dječjeg zajedničkog improviziranja lutkarskih igrokaza kao zajedničke igre imaginacije ili igre kolektivne fikcije kada djeca glume za publiku. Da bi se razvoj omogućio, potrebno je najprije proći fazu određivanja teme lutkarske igre u kojoj se djeca dogovaraju dok se ne slože te se dolazi do faze u kojoj se određene ideje kroz igru prihvaćaju. U prvoj fazi djeca se dogovaraju oko teme, ali usred dogovaranja često dolazi do sukoba jer se neke ideje ne žele prihvatiti. Tada dolazi do pregovora u kojima djeca želeći postići cilj da se ideja prihvati, koriste različite „trikove“ podmićivanjem, autoritetom, popuštanjem, itd. Djeca dijele uloge, razgovaraju o što koji lik treba raditi, reći i svoje namjere usklađuju s tuđim te razvijaju interakcijske sposobnosti i spoznaja povezanih s odnosom „ja i drugi“ (Hicela 2010, prema Breaute, Rayna 1995). U drugoj fazi odabiranja teme, djeca se vode odnosom odrasli-djeca i lutke predstavljaju ljude kod kojih dominira autoritet, odnosi među vršnjacima ili između djece i odraslih koji su ispunjeni simpatijama, prijateljstvom. Najčešće se biraju likovi životinja kod kojih dominira strah (Hicela 2010). Ipak, u svijet lutkarstva djecu treba polako uvoditi, bez ograničavanja vremena i gomilanja teških zadataka. Kada se djeca počnu upoznavati s lutkarstvom najvažnije je započeti s materijalima i sredstvima izrade, rasporedom stvari i pritom ih upoznati na opasnosti kod korištenja „škara i ljepila“ ili nekog drugog sredstva za izradu. Nakon izrade slijedi usavršavanje upravljanja pokretima lutke te upoznavanje s tekstom, glumom. Kada se sve navedeno usvoji, spajaju se sve vještine u prostoru za igru; monolog, dijalog, ples, pantomima itd. Na kraju se uspostavlja igra sa suigračem i može započeti improvizacija. Iako ove segmente djeca usvajaju, ipak ih ne mogu savladati do kraja jer je dugotrajan proces učenja i usvajanja pojedinog segmenta. Stoga su u dječjem vrtiću ovi

segmenti ispunjeni uživanjem, eksperimentiranjem i pokušavanjem, a odgojitelj mora biti pun razumijevanja i strpljenja u nastojanjima da djeca steknu sigurnost, samopouzdanje te ih ispravlja i pokazuje sve što je važno da bi se ostvarilo scensko stvaralaštvo i upoznalo djecu s čarima lutkarstva. Važno je da pritom djeca oslobode potencijale i uživaju u prvim uspjesima (Kraljević 2003). Odgojiteljeva prisutnost u predstavi kao pomoćni lutkar ili samo publika potiče kod djece da se dokažu, što kod odgojitelja omogućuje promatranje djece, učenje o njima, kako bi bolje shvatio dječju igru, pojedino dijete i cijelu skupinu djece. Odgojitelj može otkriti kako se dijete ponaša prema nekom liku lutke i s kime se poistovjećuje, boji li se nekoga ili nečega i zašto, ima li problema u obitelji i društvu i kakvi su problemi, kakva je njegova mašta i o čemu mašta, koliko su razvijene govorne i ostale sposobnosti, itd. Stoga je važno promatrati igre s lutkom kod djece. Djetetu treba pristupiti u igri osjećajno, informirano i dobronamjerno te ih pažljivo promatrati u igri i kroz interakciju potaknuti na duže trajanje igre jer će tako odgojitelj saznati o djetetu sve što ga zanima i upoznati (Hicela 2010).

7.1. Odabir teksta za predstavu

Prije odabira teksta za predstavu treba odrediti što se želi prikazati tj. koja je ideja koja se želi iznijeti, zašto u tom trenutku se želi predstaviti ta ideja, za koga se prikazuje radnja. Kada se to utvrdi, dolazi se do načina kakva će biti predstava točnije žanr, stil, inscenacija, tempo, ritam i mizanscena. Kada se i to odredi, izabire se način igranja te se prikazuje estetska komponenta lutkarske predstave. Tekst se treba podijeliti na velike dijelove i djeliće. Postoji tekst s anegdotskom i piramidalnom strukturom. Tekst s anegdotskom strukturom ima dva djela. Najprije se upoznaju glavni lik i njegovi odnosi prema drugim likovima, a potom se produbljuju uspostavljeni odnosi i iznosi se glavna ideja. U piramidalnoj strukturi najprije se iznosi ideja predstave, zatim se upoznaje s glavnim likom i njegovim odnosima prema drugim likovima, potom se javlja zaplet u kojem se mijenja život glavnog lika. U kulminaciji se saznaju promjene koje su se dogodile i narušile sukobima te dolazi do preokreta u kojem se sukob rješava i na kraju dolazi do raspleta ili konačnog rješenja. U podjeli na djeliće izdvajaju se događaji koji radnju vode prema naprijed. Djelići se označavaju kratkim nazivom i određuju se zadaci i promjene koje proizlaze iz zadataka. Ovi se djelići pojavljuju u zapletima jer se u njima najčešće dešavaju promjene. Sve spomenuto, sve promjene, zapažanja, dojmovi, ideja, tema, analiza likova, nacrt mizanscene i glazba se zapisuju u režijsku knjigu. Ako se kod lutkarskih predstava izaberu tekstovi sa velikim brojem likova, uključuje se više

sudionika iako broj likova u tekstu ne smije određivati broj sudionika. Preporučuje se sudjelovanje likova u parovima jer će tako lutkarstvo doći do izražaja, a jedan sudionik može igrati više likova. Likovi moraju prikazivati društvenu pripadnost i posebnost koja ih karakterizira. Važno je da se u predstavama prikazuje pozitivnost i da je glavni lik pozitivan te je kraj lutkarske predstave sretan (Vigato 2011).

7.1.1. Stvaranje teksta kao predložka za lutkarsku predstavu

U dječjem vrtiću nema velikog broja dramskih tekstova koji se mogu izvesti na sceni. Veći broj dramskih djela je pisano i izvedeno u profesionalnim lutkarskim kazalištima. S obzirom da stariji tekstovi imaju isključivo odgojni cilj, odgojitelji bi trebali takve tekstove prilagoditi vodeći računa da radnja bude jednostavna i razumljiva bez pretjeranih sukoba među lutkama. Lutkarski tekst mora biti poetičan, ritmički zanimljiv, psihološki uvjerljiv. Izbor teksta mora biti dramatičan. Previše riječi u predstavi je suvišno jer lutka ionako ne smije biti brbljava. U scenskoj umjetnosti, riječ je osnovno izražajno sredstvo no ona ne smije biti na prvom mjestu. Previše teksta u igrokazu rezultirat će otežanim praćenjem radnje. Trebaju se izbjegavati dugi monolozi i dijalozi kod lutaka jer one to ne podnose, pogotovo ručne lutke. Stoga lutkarski tekst mora biti funkcionalan. Najbolji su kraći tekstovi s manje lica s radnjom koju je moguće prilagoditi i iskoristiti za dramsku radnju. Lutkarski tekst za djecu ne smije biti didaktički nametljiv te mora biti psihološki uvjerljiv, poetičan, ritmički raznolik, poticati na maštu, itd. Dijalozi moraju imati verbalnu akciju te biti živahni, a ne opisivati mirovanje. Rečenice u tekstu su sažete, pune emocija. Lutkarstvo kao integralna umjetnost traži na sceni govorenje isključivo lutkinim pokretima (Vigato 2011). Tekst scenskog djela i izbor scenskog djela ovisi o dobi djece, interesima djece i mogućnostima njihova shvaćanja i razumijevanja. Scensko stvaralaštvo za dijete treba poticati, motivirati dijete da emocionalno i spoznajno sudjeluje te treba osloboditi dječju maštu. Stoga je važno da lutka svojom materijalnom, likovnom i dramaturškom strukturom, transformacija glumca i izgovorena riječ dopru do djeteta. Kako bi dijete moglo shvatiti i doživjeti usmeno stvaralaštvo, potrebno je upoznati ga s njim. Jedan od načina je adaptacija i dramatizacija tradicijskih pričanja za potrebe scenskog izraza. Djeca vole priče u koje sadrže bajkovite, maštovite, magične i nadnaravne elemente. Nakon teksta, slijedi odabir tipa scenske lutke i scenografija. Tko će animirati lutke odlučuje odgojitelj. U početku kod upoznavanja sa pričom koju djeca još nisu čula i koju trebaju usvojiti, odgojitelj sam ili uz pomoć drugog

odgojitelja izvodi igrokaz. No, ako se kroz aktivnosti upozna djecu sa sadržajem i potakne da zajedno naprave igrokaz, mogu sudjelovati u scenografiji, uređivanju prostora, oponašati zvukove prirode ili pak animirati s lutkama koje imaju sporednu ulogu. Sve to ovisi o dobi djece, zainteresiranosti, sposobnosti itd. Postepeno uvodeći djecu kroz svijet igrokaza postići će se pozitivni rezultati, otkriti novi talenti i potaknuti će se djecu na maštu te da kroz nju postanu sve ono što žele. Veoma je važno da djeca sudjeluju u stvaranju cijele scenografije, teksta, pa čak i lutaka. Zajedničkim radom djeca će naučiti razgovjetnije izgovarati tekst, glumiti ili će se istaknuti u nekoj od umjetnosti kao što su glazbena, likovna (Kermek Sredanović 1991).

7.2. Primjeri izrade lutaka za lutkarsku predstavu

Kako odabrati lutke za predstavu? Ako nismo sigurni koji bi tip lutke izabrali, preporuča se slijediti načelo jednostavnosti. Ovo nam načelo savjetuje da upotrijebimo jednu vrstu lutaka za predstavu, te da ih skupa uz scenografiju izradimo koristeći isti materijal. Ponekad nismo sigurni da smo izabrali pravi tip lutke stoga je najbolje prethodno proučiti njezina svojstva, karakteristike i način upotrebe. To će nam dati sigurnost prilikom odabira lutaka za najbolju prezentaciju radnje lutkarske predstave. Proces izrađivanja za sve tipove lutaka je isti. Glava može biti okrugla ili jajasta, od već gotovih drvenih ili stiropora kugle ili se izrađuje od stiropora, spužvi, mekanih pjenastih guma poput iprena i moltoprema. Nakon što se od materijala izreže kocka na njoj se nacrtaju oblik glave koji se potom izreže. Na taj oblik na prednjoj strani crta se obris lica i na kraju ukoliko je potrebno sa strojem za brušenje ili brus papirom, zaglade se grube i nepravilne površine. Isto se izvodi i s drugim dijelovima tijela. Na glavu se dodaju oči, nos, usta i uši koje se najčešće stavljaju kod lutaka životinja kojima naglašavamo karakteristike. Očima se kod ljudskih lutaka određuje starost, karakter i raspoloženje, a mogu se za njih iskoristiti gumbići, drvene kuglice ili se jednostavno nacrtaju na lice. Nos na licu lutke prikazuje osobnost lika, ali lutka može i bez nosa postojati. Također se predlaže da se kugla tj. glava od pjenaste gume presvuče tkaninom na koju se mogu nalijepiti oči, nos, usta i uši, a na vrhu glave prekriju se šavovi kosom od vune, sjena, itd. Kod glava od stiropora za oči, nos, usta i uši se kašira u više slojeva pomoću novinskog papira, salveta i ljepila ili vode i brašna. Kada se sve osuši prelazi se bijelom bojom, uglavnom vodenom ili zidnom bojom i potom se dalje drugim bojama ili lijepljenjem ukrašavaju dijelovi lica (Varl 1999-2001).

7.3. Otočke legende kao predložak za lutkarske igrokaze

Vodeći se značajkama prethodnog poglavlja, ovaj rad će se koristiti legendama kao predloškom za lutkarsku predstavu. Poticaj su mi bile legende moga kraja u kojem živim, točnije Malog Lošinja i Lošinjsko-Creskog arhipelaga. Osvrnula sam se na predškolsku dob djece te sam tekstove prilagodila njihovim psihofizičkim sposobnostima. Prilikom pisanja teksta razmišljala sam kako prilagoditi legende koje se malo teže shvaćaju, predškolskoj dobi. Krenula sam od mašte koja je za dijete veoma karakteristična. Ušla sam u ulogu djeteta, kako bi ono zamišljalo sadržaj tih legendi? Što bi njemu u toj dobi bilo najzanimljivije i na koji bi način prepričalo sadržaj priče?. Kako sam za to vrijeme i sama bila na zamjeni u dječjem vrtiću "Cvrčak" u Malom Lošinju, imala sam i prilike provesti tjedan dana s predškolskom djecom te mi je to bilo sasvim dovoljno da shvatim i svjedočim prilikom dramske igre koliko i kako se djeca govorno izražavaju. Slušajući i promatrajući dječje snalaženje i razmišljanje, došla sam na ideju da mogu svoje tekstove prilagoditi njihovom uzrastu i razumijevanju. S obzirom da su legende ozbiljnije i zahtjevnije za djecu odabrala sam tri legende iz svog područja te sam radnju igrokaza prilagodila na njima razumljiv i zanimljiv način.

U prilogu ću prikazati svoja tri igrokaza na temu legendi koja sam prilagodila djeci predškolske dobi. Sve tri legende nastale su davno u prošlosti i dio su našeg otoka Lošinja. Cilj je povezati djecu s mjestom u kojem žive i s okruženjem kojim se susreću. Sve tri odabrane legende djecu će naučiti o prošlosti i povijesti njihovog otoka, kako je nastao, kako je dobio ime te koji su ljudi živjeli puno prije njih, kako su živjeli, koje su posebnosti koje krasi otok. No, da bi djeca shvatila o čemu se radi, potrebno je najprije upoznati ih s novim pojmovima: legenda, otoci, Sv. Gaudencije, povijest i prošlost. A najbolji način za to je već spomenuta igra. Svaki igrokaz ima pouku kojom će djecu naučiti životnim vrijednostima. Također će na njih ostaviti jak dojam te će ih potaknuti da sama zajednički osmisle to jest prerade ono što su vidjeli, čuli i naučili. Djeca će se kroz igrokaze poistovjetiti s likovima te će razlikujući dobro od zla znati sami dati svoj doživljaj igrokaza i doživljaj osobina i karakteristika likova. Time će se potaknuti djecu na raspravljanja, pitanja, odgovore čime će se također potaknuti razvoj govora i mišljenja. Igrokazi će imati utjecaj na razvoj dječje mašte i kreativnosti te će na odgojiteljev poticaj započeti njihova dramska igra.

7.3.1. Legende

Legende su djelomično izmišljene priče, koje govore o stvarnim ljudima koji su napravili nešto hrabro i nesvakidašnje. Legende opisuju događaje koji su se odigrali u određeno vrijeme, poznato povijesti. Ne mogu se smatrati povijesnim spisom, jer su događaji prenamaglašeni, izmijenjeni i uređeni, kako bi bili što zanimljiviji.

Pod pojmom legende smatraju se opisi života kršćanskih svetaca, kršćanskih mučenika, apostola, pa otuda njihovo ime, koje izvorno označava ono što se čitalo u crkvi tijekom bogoslužja (Marks 1996).

7.3.2. Legenda o nastanku Malog Lošinja

Legenda govori kako Je kralj Apsyrtyos imao sestru Medeju, koja je kao kraljica vladala nad velikom ali ne tako bogatom zemljom daleko preko mora. Bila je zla i zavijdjela je bratu na bogatstvu i slavi. Stalno je razmišljala o tome kako bi se domogla njegove zemlje. Tada joj vrhovni savjetnik predloži da Apsyrtyosa na prevaru zarobi i ubije. Što su smislili, to su i učinili. Jednoga dana se kraljica Medeja pojavi pred Osorom na velikoj i bogatoj ukrašenoj galiji. Svuda na njoj blještalo je zlato i drago kamenje. Građani Osora izašli su na obalu da se dive brodu kakvog još nikada nisu vidjeli. Jedinu je Apsyrtyos ostao zatvoren u svom dvoru jer nije znao kome galija pripada. Tada iz galije izađu dvorani bogato odjeveni te s darovima pođu u dvor kako bi u ime svoje kraljice pozvali njena brata na veliku gozbu koju kraljica priređuje na brodu. Iznenaden nenadanim dolaskom svoje sestre Apsyrtyos - ne želeći je uvrijediti – pođe na brod. Ondje sjedne za bogato prostrti stol i u zao čas, ispije kalež otrovana vina. Iza toga Medejinu vojnici provale u Osor, opljačkaju ga i razvale njegove zidine.

7.3.3. Prvi igrokaz (Lošinjska legenda)

PRIPOVJEDAČ: Jednom davno, živjela zla kraljica po imenu Medeja. Bila je bogata ali nikad joj nije bilo dosta zlata. Željela je doći do dvorca Kralja Apsirta, svoga mlađeg brata i ukrasti njegovo zlato i svo bogatstvo koje je naslijedio od oca.

MEDEJA: Kraljica sam zla, to već svatko zna, zlato mi je umiljato ali dosta nije, još mi treba. Bratovo ću uzet zato da ga imam sve do neba.

PRIPOVJEDAČ: Medejin brat Apsirt je živio u dvorcu na drugom otoku do kojeg se moglo doći samo brodom. Za razliku od Medeje on je bio jako dobar i pošten kralj koji je pomagao svojim dvorjanima.

APSIRT: Apsirt ja sam, dobar kralj sam. Slijedim primjer svoga oca, pun sam zlata i novca. Najviše se ja veselim kad ga sa svojim dvorjanima dijelim.

PRIPOVJEDAČ: Medeja je razmišljala kako da napokon dođe do brata i sve mu ukrade. Dugo je dugo razmišljala ali nije joj ništa padalo na pamet. A onda se dosjetila pitati svojeg dečka Jazona za pomoć. Jazon se sjetio odličnog plana.

MEDEJA: Ne zvala se ja Medeja, past će meni na pamet neka dobro zla ideja. Jazone, ljubavi moja, jednu želju ima kraljica tvoja. Bogata jesam ali nikad dosta bogatstva, kako da dođem do bratovog carstva?

JAZON: Voljena moja, želja tvoja je zapovijed moja. Smislio sam savršen plan, kako da ostvarim tvoj opaki san. Pošalji goluba pismošu kod svoga brata, pozivnicu za večeru na brodu tvojih gusara argonauta. On je dobar i vjeruje ti, pa će doći i neće biti svjestan da će gledati smrti ravno u oči.

MEDEJA: Pametni bistri Jazone, ljubavi moja, odlična je ta ideja tvoja. Ja ću nabaviti čarobnog praha, dovoljno da moj dragi braco ostane bez daha.

(Golub donosi pismo Apsirtu)

APSIRT: Dobro došao golubiću, što mi to носиš u kljuniću? Ooo, pa to je pismo, neka pozivnica, stoo mu ozarenih lica. Vidi vidi tko se to mene sjetio, ma sad bi od sreće ja kao ovaj golub poletio, pa to je moja draga seka koju godinama vidim samo kroz dalekozor izdaleka. Golube moj odgovor odnesi, ovo pismo ti vraćam na istoj adresi. Pozivu se kralj Apsirt odaziva, na večeru dolazi, ali uvjet neka bude jako zdrava i fina.

PRIPOVJEDAČ: Spustila se noć, znak da Apsirt mora na večeru poć. Na Medejinom brodu gozba se pripremala, čak je Medeja čekajući brata malo i zadrijemala. Ubrzo je Apsirt svojim brodom do sekinog doplovio i putovanje ga je malo umorilo. Sestra je dočekala svoga brata i u mislima govorila " joooš ću malo i dočepat ću se novog zlata" i tako je večera počela, fina i slasna sa sto jela razna i poneka masna. I slatkim kolačima se sladili a onda Jazon podigne čašu pa su svi nazdravili.

JAZON: Podižem čašu u znak ponovnog susreta brata i seke!

MEDEJA: Uz slatko vino moje vinoteke...

APSIRT: Živjeli, nek' nam bude fino ovo tvoje mirisno vino.

PRIPOVJEDAČ: Čim je Apsirt vino probao, u duboki san je pao. Zbog čarobnog Medejinog praha, ostao je istog trena bez daha. Zla kraljica u more baci brata, a nedugo zatim čarobno se stvore otoka dva ta, Lošinj i Cres zovu se sada a Apsirtides po Apsirtu, zvali su se tada.

7.3.4. Legenda „Kako je Lošinj dobio ime?“

Prije mnogo godina je bio samo otok Cres, a dio gdje je sad Lošinj je bilo samo kamenje i stijene. Svi ljudi su mislili da je ovo lošiji dio otoka i tamo su slali sve loše ljude. Jedan se čovjek sam, bez poslanja drugih ljudi, preselio na Lošinj. Nazvao ga je Lošinj zato jer su ga svi ljudi zvali lošim dijelom otoka.

Nakon njega su počeli dolaziti i drugi ljudi. Među njima i Ambroz Haračić, čovjek koji je prvi zasadio drvo na ovom otoku. Nakon toga zasadio je cijelu ovu predivnu šumu, te je zasadio još puno vrsta cvijeća i biljaka na otok. Kako su se ljudi prvo počeli seliti na južni dio otoka, tako je on nazvan Veli Lošinj. Tek kasnije se počeo naseljavati Mali Lošinj.

7.3.5. Drugi igrokaz (Kako je Lošinj dobio ime)

SUDAC: Dragi moji sugrađani Cresa, ovdje s nama žive zločesti ljudi. Ovako više ne možemo živjeti. Pa ti ljudi nam stalno prave nered, rugaju nam se, tuku nas, krađu nam i lažu nam. Moramo naći neko rješenje. Moramo maknuti te ljude na neko mjesto da neko vrijeme da razmisle o svom ponašanju i tek kada se poprave mogu nam se vratiti.

STRICEK BEPO: Znae što, gospodine suče? Ja znam da u blizini postoji jedno mjesto na kojem stoji samo stijenje i kamenje, pa eto neka odu tamo živjeti.

SUDAC: Odlična ideja šjor Bepo. Idemo, neka svi zločesti ljudi izađu i poslože se ispred mene kao vojnici...dobro mi znamo koji su to ljudi i što su skrivili.

(10 žena i 10 muševa i 10 djece izađu ispred suca te na njegovu naredbu odu na mjesto puno stijena i kamenja.)

CVIJET MALI LOŠINJ: Vidio je sve to jedan jako dobar čovjek po imenu Ambroz. Toliko je bio dobar da je vjerovao kako zločesti ljudi mogu postati jako dobri, ali jedino ako jedan dobar čovjek ode živjeti s njima.

DRVO VELI LOŠINJ: Ipak, ako ne znaju kako je biti dobar, ne mogu se popraviti sami bez pomoći. I tako je naš dobar Ambroz odlučio spakirati svoje stvari i otići kod zločestih ljudi. No, taj otok je imao jedan problem...

Ambroz: Eh, moji loši ljudi, evo mene k vama. Došao sam u miru, pomoći vam da postanete dobri. Samo, ako moramo ovdje živjeti moramo dati ime otoku. Ima li tko ideju?

STIJENA 1 : (Šapćući) Loši su ljudi ovdje pa treba neko loše ime...

STIJENA 2: Onda neka bude Lošinj!

AMBROZ : Eh, vi samo šutite, nemate nikakve ideje, ali zato imam ja. Ova priroda i stijene su mi dale ideju da ga nazovemo Lošinj.

ZLOČESTI ČOVJEK: Super, baš nas opisuje jer smo loši.

KAMEN 1: Da, toliko loši da su nas jako izgazili i sve me boli.

KAMEN 2: Istina, prijatelju, ja jedva čujem koliko su glasni i isto me sve boli. Zločesti dječak me uzeo i bacio na tetu stijenu i sad me glava baš boli.

AMBROZ: Imam ja ideju kako da pomognem da ovaj otok postane lijep, a da i stijene i kamenje može disati, a loši ljudi postati dobri. Zasadit ću puno drveća i raznoga cvijeća. Cijeli će otok biti mirisan i uredan, a ljudi će mi pomoći u tome. Tako će naučiti brinuti se o prirodi i neće više bacati kamenje na stijene ni u vodu, od cvijeća uz pomoć pčela praviti će med, a drveće će im dati hlad i dom. Tako će svi loši ljudi postati dobri i poštivat će jedni druge i prirodu čuvati.

ZLOČESTI ČOVJEK (DOBAR SADA): Ovaj dio otoka je jako velik pa ćemo mu dati bolje ime...Veli Lošinj

CVIJET MALI LOŠINJ: Nakon nekog vremena, dobri ljudi su vidjeli kako loši ljudi sada žive u dobroti i kako su postali vrijedni pa su se počeli seliti kod njih u Veli Lošinj.

DRVO VELI LOŠINJ: Kako je postalo premalo mjesta za ljude, počeli su se seliti u drugi dio otoka koji su nazvali Mali Lošinj. I tako su naši otoci dobili svoja imena.

7.3.6. Legenda o svetom Gaudenciju

Početkom 11. stoljeća u zaseoku Tržiću kraj Osora rodio se Sv. Gaudencije, najpoznatiji cresko-lošinjski svetac i osorski biskup. Legenda govori o tome kako je prokleo sve zmije otrovnice kojih je tada bilo jako puno. One su ujedale ljude i stoku te su i samom Gaudenciju bile problem. Otkad je prokleo zmije i svojim moćima koje mu je Bog dao, učinio da zauvijek nestanu, zmije otrovnice na Otoku Lošnju i Lošinjsko-creskom arhipelagu ne postoje. Narod vjeruje da će uginuti čak i ako ih se donese na otoke.

7.3.7. Treći igrokaz (Legenda o svetom Gaudenciju)

OVČICA MERI (obraća se djeci): Draga djeco! Jeste li ikada vidjeli zmiju? Zna li kako one izgledaju? Što mislite jesu one zločeste ili dobre životinje? Zločeste? Zašto? Ahaaa...otrovne su kažete...hmmm istina je da postoje otrovne zmije ali znate ima i onih dobrih koje nisu otrovne...A što mislite djeco, ima li kod nas na Lošnju ima zmija? Ima, kažete,... a kakve su to zmije? Jesu dobre? Zločeste? Ma jeste sigurni da su zločeste? A čekajte malo, ja imam jednu jako dobru prijateljicu koju sam pozvala kod nas u goste. Ona će nam sada doći ispričati jednu priču o zmijama koja je istinita. Ali obećajte mi da se nećete uplašiti moje prijateljice. Obećajete li ?

(Netko zasikće na vrata.)

OVČICA MERI: Tko jeee?

ZMIJA DOBROREPIĆ: Ja sssssam. sssssss Dobrorepić tvoj prijatelj.

(Ovčica se obraća djeci šapćući): Nemojte se bojati... ona je jako jako dobra zmija koja zna jednu priču koju moramo svi čuti – Uđi, uđi, dobrodošao kod nas. Kojim dobrom si došao?

(Zmija migoljeći uđe i lijepo pozdravi)

ZMIJA DOBROREPIĆ (obraća se djeci i Meri): Dobar vam dan, djeco,... dobar dan, Meri moja. Djeco, jessste li dobro? Znate vi tko sssam ja? Bravoo, a kako se zovem? Pa vasss je ovčica Meri jako dobro pripremila, ssvaka čast. Jesste ssspremni da čujete priču? – Ali ne mogu ssam...treba mi tvoja pomoć Meri.

OVČICA MERI: Važi. Djeco, sada pozorno slušajte...

ZMIJA DOBROREPIĆ: Jednom davno, rodio sse jedan dječak u Ossoru kraj Lošinja. Jako je volio životinje i sssa ssvim se životinjama sslugao ossim s jednom jakoo possebnom i zločesstom životinjom...Šta misslite koja je to životinja bila?

Jaaa? Ma kako sste ssamo pogodili...ma isstina je da je to bila zmija, ali ne ja nego moji rođaci koji su bili jako, jako zločesti. Meri nassstavi sssad ti...

OVČICA MERI: I tako je od našeg Dobrorepića rođak Otrozubić stalno gnjavio ljude i druge životinje. Grizao je sa svoja dva oštra zuba i svi su ga se jako bojali. Ali mali Gaudencije je shvatio da je premalen da pomogne svojim prijateljima životinjama i ljudima. Jedne se večeri prije spavanja pomolio Isusu i rekao je :

GAUDENCIJE: Obećajem da ću, kad budem velik, imati moći da otjeram tu zmiyu i sve zločeste njegove rođake.

DOBROREPIĆ: Da, da, moj rođak je bio jako opasssssan. Ali nije vjerovao dječaku Gaudenciju da će ga on pobijediti kad narassste.

OTROZUBIĆ: Ha, ha, ha, ha ,ha, ti mali dječake, mene ne možeš potjerati. Ja ću vass potjerati i ssve ćemo zmiye otrovnice zavladati otokom. Vidjet ćeš, sssamo čekaj...

GAUDENCIJE: Hah, samo se ti rugaj...Stara poslovice kaže tko se zadnji smije, najslade se smije.

OVČICA MERI: Djeco, što mislite, je li naš junak priče, Gaudencije, uspio otjerati Otrozubića i njegove rođake? Da? Hajdemo dalje čuti što je bilo s tim zmijama i Gaudencijem.

DOBROREPIĆ: E, što je bilo... pa ovako... naš je Gaudencije nakon nekoliko godina narassstao i possstao pravi mladić. I jednoga dana otišao je possjetiti Merine rođakinje ovčice na pašnjak. I kad je doša,o ssve ssu sse ovčice okupile oko nečega u krug. Kad je to vidio,

Gaudencije je brzo potrčao da vidi što je to. I imao je što vidjeti. Jedna je ovčica ležala na podu, a zmija Otrozubić sse smijala i siktala na druge ovčice.

OVČICA MERI: Gaudencije je bio jako tužan zbog ovčice, ali i jako ljut na Otrozubića. Uzeo je štap. Digao ga u nebo i povikao:

GAUDENCIJE: Engele bengele bimbam bom sve zmije otrovnice neka odu u popravni dom- neka nestanu zauvijek i nikada se ne vrate, a ako se vrate, neka izgube moć otrova i ljude i životinje puste na miru!

DOBROREPIĆ: I tako je djeco, naš Gaudencije otjerao sse zmije otrovnice i one sse nikada više nissu vratile. Od tada, pa do danass, kod nass na otoku ne posstoje moji rođaci. Oni su se odselili daleko od nass.

OVČICA MERI: Onda, djeco, je li vam se svidjela priča od našeg Dobrorepića?

DOBROREPIĆ: Hvala, hvala, drago mi je jako, a ssad vass pozdravljam do idućeg susreta, moram dalje ići drugoj djeci priču ispričati. Zapamtite, ako vidite zmije ovdje, neće vam ništa, ali ssvejedno ih ne dirajte, jer mi zmije ssmo jako ledene na dodir kao led. Naša krv nije topla kao vaša pa vam sse neće svidjeti ako nass dotaknete. A ssad, zbogom !

OVČICA MERI: Bok prijatelju Dobrorepić, pozdravite djeco našeg novog prijatelja...

8. ZAKLJUČAK

U ovom radu korištena je mnogobrojna literatura koja je pomogla ostvarenju cilja i dokazala i prikazala koliko je važan lutkarski igrokaz u odgoju predškolske djece, te koliko i kako igra lutkama utječe na psihofizički razvoj djece. Scenska lutka potiče emocionalni, misaoni i zamišljeni svijet djeteta te ono kroz igru s njom obnavlja svoje iskustvo, ponavlja i utvrđuje dotad naučeno i stečeno znanje, i sve doživljeno pa se tako ostvaruje u scenskom, glazbenom, likovnom i govornom stvaralaštvu. U radu s predškolskom djecom, lutkarski igrokazi su sredstvo odgoja pomoću kojeg djeca usvajaju određene društveno prihvatljive norme i oblike ponašanja.

Smatram kako bi se svi odgojitelji i budući odgojitelji poput mene trebali više educirati o lutkama i lutkarskim igrokazima te ih provoditi u radu sa svojim skupinama u dječjem vrtiću. Odgojitelji se često susreću s djecom koja prilikom polaska u dječji vrtić odbijaju boravak u njemu i suradnju s odgojiteljem i svojim vršnjacima. Stoga je važno takvoj djeci olakšati separaciju od roditelja. Koristeći se sa lutkom, odgojitelj će pomoći djetetu da prihvati ostanak u skupini i da se oslobodi straha od odvajanja. Lutka će pomoći djetetu da se otvori i potaknuti će ga na igru, najprije samostalnu a s vremenom i na zajedničku sa svojim vršnjacima. Vjerujem da su lutkarski igrokazi i dramske igre idealne za razvoj emotivnih, kognitivnih i estetskih sposobnosti djece što im pomaže u kasnijem samostalnom stvaranju i izražavanju. Osim što će riješiti problem separacije, lutka će pomoći i svoj ostaloj djeci da se kroz nju izraze i prikažu svoje misli, osjećaje, želje i znanja.

Za oblikovanje lutkarskih igrokaza, legende su pogodni predlošci putem kojih se djecu može na zanimljiv i drugačiji način upoznati sa značajkama njihovoga zavičaja i usmenom tradicijom njihovog kraja.

LITERATURA

Knjige i časopisi:

1. Coffou, V. (2004), *Lutka u školi*, Zagreb: Školska knjiga
2. Čečuk, M. (2009), *Lutkari i lutke*, Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi,
3. Dragović, S., Balić, D. (2012), Drama pedagogy – a way of learning trough experience and by doing. An example of good practice: Youth theatre studio of the Croatian National Theatre in Varaždin. Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje, 15 (1), 191-209.
4. Glibo, R. (2000), *Lutkarstvo i scenska kultura*, Zagreb:ekološki glasnik
5. Gruić, I. (2002), *Prolaz u zamišljeni svijet*, Zagreb: Golden marketing
6. Ivon, H. (2010), *Dijete, odgojitelj i lutka*, Zagreb: Golden-marketing Tehnička knjiga
7. Ivon, H. (2013), *Lutka u dječjem vrtiću (priručnik za odgojitelje)*, Split: Filozofski fakultet u Splitu – Odsjek za predškolski odgoj
8. Kermek-Sredanović, M. (1991). Književno-scenski odgoj i obrazovanje mladih. Zagreb: Školska knjiga.
9. Kovačić, L. (1969), *Dijete i lutka*, Zagreb:Umjetnost i dijete, br. 4/5
10. Kraljević, A. (2000), *Lutka iz kutka*, Zagreb:Naša djeca
11. Ladika, Z. (1970): *Dijete i scenska umjetnost*, Zagreb: Školska knjiga
12. Ladika, Z., Čečuk, S., Dević, Đ. (1983), *Dramske igre*, Zagreb
13. Majaron, E., Kroflin, L. (2004), *Lutka...divnog li čuda*, Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi
14. Mrkšić, B. (1971), *Riječ i maska*, Zagreb: Školska knjiga
15. Mrkšić, B. (2006), *Drveni osmjesi*, Zagreb, Eseji iz povijesti i teorije lutkarstva, Međunarodni centar za usluge u kulturi
16. Paljetak. L. (2007), *Lutke za kazalište i dušu*, Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi
17. Pokrivka, V. (1991), *Dijete i scenska lutka*, Zagreb: Školska knjiga
18. Scher, A., Verrall, C. (2005), *100 ideja za dramu*, Zagreb: Hrvatski centar za dramski odgoj
19. Skok, J. (1994), *Razigrane riječi – zbornik igrokaza*. Zagreb: Školska knjiga
20. Varl, B. (1999), *Lutke na koncu*, Zagreb : Međunarodni centar za usluge u kulturi

21. Varl, B. (1999), *Lutke na štapu*, Zagreb : Međunarodni centar za usluge u kulturi
22. Varl, B. (2001), *Mimičke Lutke*, Zagreb : Međunarodni centar za usluge u kulturi
23. Varl, B. (2001), *Maske*, Zgreb : Međunarodni centar za usluge u kulturi
24. Varl, B. (2000), *Plošne lutke*, Zagreb : Međunarodni centar za usluge u kulturi
25. Varl, B. (2000), *Ručne lutke-ginjoli*, Zagreb : Međunarodni centar za usluge u kulturi
26. Vigato, T. (2011), *Metodički pristupi scenskoj kulturi*, Zadar: Sveučilište u Zadru
27. Županić-Benić, M. (2009), *O lutkama i lutkarstvu*, Zagreb: Školska knjiga

Internet:

1. Perić Kraljik, M (2005): *Pisanje lutkarskih igrokaza za dječje vrtiće*, Život i škola br. 14, stručni članak URL: <http://hrcak.srce.hr/file/39610> (preuzeto 15.08.2016)
2. Perić Kraljik, M (2006): *O dramskim igrama za djecu predškolskog uzrasta*, Život i škola br. 15-16, stručni članak, URL: http://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=39479 (preuzeto 15.08.2016)

SAŽETAK

U radu se prikazuju različiti aspekti korištenja lutke u predškolskom odgoju, s posebnim naglaskom na stvaranju lutkarskih igrokaza. U odgojno-obrazovnom radu u predškolskoj ustanovi odgojitelj se može koristiti brojnim vrstama lutaka (ginjole, lutke zjevalice, lutke na štapu, marionete, prstolutke, glavolutke i lutke sjene), te njima izvoditi igrokaze koji imaju odgojnu vrijednost. Odgojitelj vodi i potiče djecu na dramsku igru.

Dječji igrokazi se zasnivaju na simboličkoj igri pomoću njima prisutne bujne mašte, a kroz lutke u lutkarskom igrokazu se djeca lakše identificiraju. Kad se govori o zajedničkoj realizaciji igrokaza, odgojitelj najprije treba osigurati djeci prostor za izvedbu igrokaza, ali i materijale za izradu scene i lutaka. Također je važno odabrati tekst koji će biti dobar predložak za stvaranje igrokaza. Prilikom pisanja tekstova, odgojitelj se koristi improvizacijom i kreativnošću koji su usko povezani. U ovom su radu predložci za lutkarsku predstavu legende koje su pogodne za realizaciju na dan grada ili drugi važan dan koji je vezan uz grad u kojem djeca predškolske dobi žive, jer će se kroz takav igrokaz na zanimljiv način prikazati i naučiti povijest njihovog grada i okolnih mjesta. U predškolskoj skupini djecu će legende potaknuti na zajedničku realizaciju igrokaza u dječjem vrtiću te će se proširiti njihova spoznaja. Također će zahvaljujući dobroj realizaciji igrokaza biti zainteresirani za nove legende o drugim mjestima ili čudesnim bićima te će poželjeti realizirati nove lutkarske igrokaze.

SUMMARY

In this paper, different aspects of puppet usage in pre-school upbringing are shown, with special emphasis on creation of puppet plays. In the educational work of a preschool institution, the educator can use numerous types of dolls (gigs, yawn dolls, stick dolls, puppets, apron dolls, head dolls and puppet shadows), and perform play-plays with educational value. The educator guides and encourages the children for the dramatic play.

Children play is based on a symbolic game by, in them present, lush imagination, and through puppets in the play, children can easier identify. With a joint realization of play, the educator should first provide the children with the play area, as well as the materials for the creation of scenes and dolls. It is also important to choose a text that will make a good template for creating a play. When writing texts, the educator uses improvisation and creativity which are closely related. In this paper, the templates for the puppet show are legends that are suitable for realization on the day of the town or another important day related to the city where the preschool children live. Through such a play children will recreate and learn the history of their city and its surrounding in an interesting way. In the pre-school group, children will be motivated for a joint realization of the play in kindergarten and their knowledge will be expanded. Thanks to the good performance of the play, they will be interested in new legends about other places or miraculous beings and will wish to realize new puppet plays.